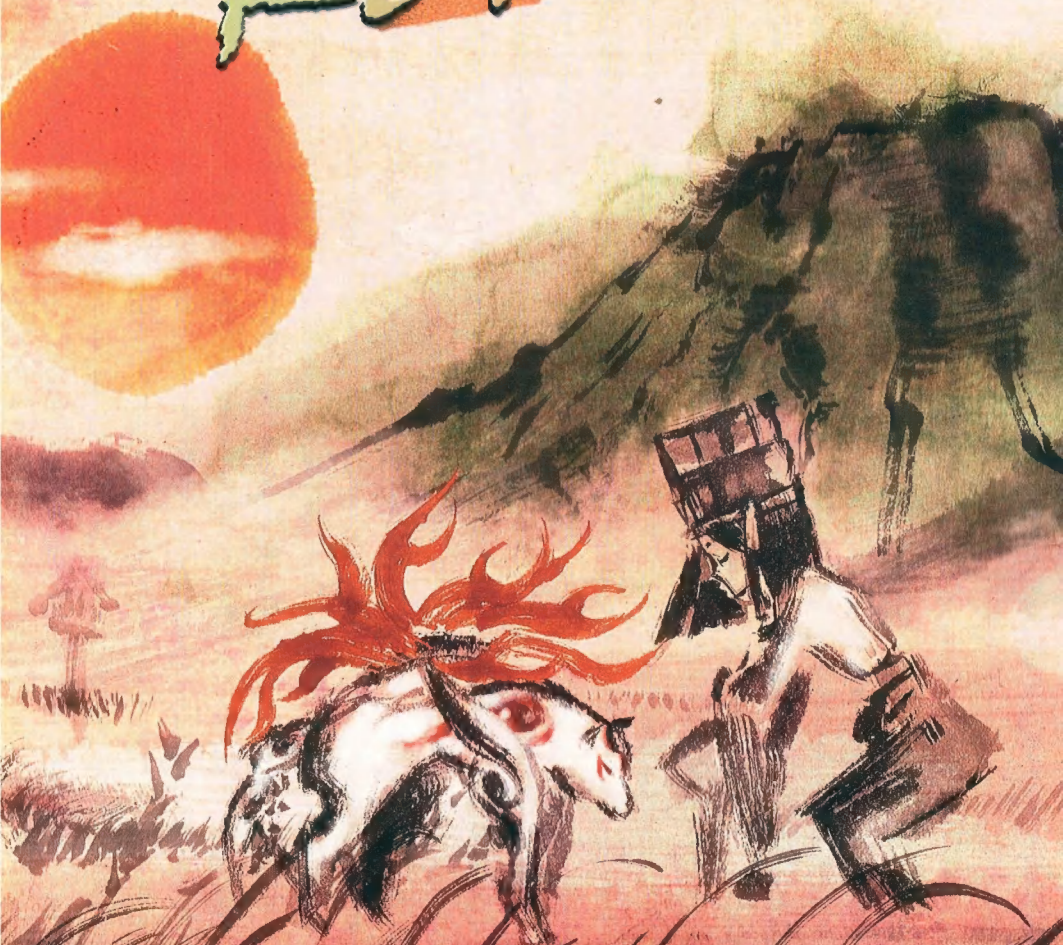


799,- Ft

576 KONZOL



AZ ECSET ÉS A FARKAS MESÉJE

OKAMI (PS2)

VI TÉMÁNK: NŐI JÁTEKOSOK • HARDVER ROVAT: PS3 • JUST CAUSE • OPEN SEASON • LEGO STAR WARS II • KOF 2006
KUZU • DISGAEA II • XENOSAGA III • SAINTS ROW • TD UNLIMITED • DEAD RISING • KILLZONE LIBERATION • FIFA 07 DS

576 KByte



ahol játszva vásárolhatsz

Árkád • 06 1 434 8076 Campona • 06 1 424 3424 Duna Plaza • 06 1 239 2858

Europark • 06 1 280 9585 Mammut II • 06 1 345 8076 Pólus Center • 06 1 419 4117

WestEnd • 06 1 238 7576 Debrecen Plaza • 06 52 342 120 Kecskemét Malom • 06 76 328 119

Szeged Plaza • 06 62 468 978 Győr Árkád • 06 96 555 049 (nyitás: nov. 03.)

Internetes rendelés **www.576.hu** Telefonos rendelés **06 70 365 0385**

Új üzlet! Győr Árkád nyitás: 2006. 11. 03.

konzolokról.játékokról.filmekről.
zenéről.múltról.jelenről.jövőről.
hírekről.érdekességekről.rólatok.
rólunk.mindenről.bármiről.

www.576konzol.hu

gyere, regisztrálj, fórumozz

HÍREK	4
A HÓNAP TÉMAJA: A SÖTÉT(BEN ÁLLÓ) OLDAL: A NŐI JÁTEKOSOK	10
ELŐÉTEL	12
SZOFTVER ROVAT: A KURRENS GENERÁCIÓ KLASSZIKUSAI II	14
HARDVER ROVAT: PLAYSTATION 3 MITOSZVADÁSZAT	16
ANIME ROVAT	18
JÁTEKTEREM TÖRTÉNELEM - XI. RÉSZ	20

MULTI TESZT	
JUST CAUSE	24
NASCAR 07	26
NHL 2K7	26
OPEN SEASON	27
MADDEN NFL 07	28
NHL 07	29
LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY	30
TEEN TITANS	32
BARNYARD	32
TIGER WOODS PGA TOUR 07	33

PLAYSTATION 2	
YAKUZA	34
KING OF FIGHTERS 2006	36
VIRTUA PRO FOOTBALL	45
ONE PIECE: PIRATES CARNIVAL	46
ONE PIECE: GRAND ADVENTURE	47
NARUTO: ULTIMATE NINJA	48
DISGAEA 2: CURSED MEMORIES	49
RULE OF ROSE	50
XENOSAGA EPISODE III: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA	52
PS2 LEITÁR	54
IGPX	55
HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE SPECIAL EDITION	55
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK BUCCANEER	56
OKAMI	58

XBOX 360	
SAINTS ROW	62
TEST DRIVE UNLIMITED	64
FULL AUTO	67
DEAD RISING	68
NINETY-NINE NIGHTS	70
GUN	71
THE GODFATHER	71

PSP	
KILLZONE: LIBERATION	72
GRADIUS COLLECTION	74
MOTOGP	75

GBA	
OVER THE HEDGE	76
FIFA 07	76

NDS	
FIFA 07	77

CSEVEGŐ	78
COOLTŰRA	80

AKTUALIS 98

2006 OKTÓBER -
A JAPÁN JÁTEKOK HÓNAPJA

Esküszöm, nem direkt lett így tervezve – sőt, totálisan véletlen a dolog –, de ha most végignézek a tartalomjegyzéken azt látom, hogy szépen teleraktam ezt az októberi számot mindenféle japáni stufokkal; és azt kell mondanom, nagyon örülök ennek. Szeretjük a lőerőktől duzzadó autóversenyeket, és kifejezetten imadjuk a rosszfiúktól hemzsegő, marcona kommandósokat felvonultató FPS-eket is, de azért nem árt néha más zsekre evezni... Nem árt távoli, izgalmas, misztikus, és számunkra talán ismeretlen kultúrák felé kacsintani, hogy szélesedjen a látókörünk, gyarapodjon a tudásanyagunk, és ha egyszer tegyük fel olyan társaságba kerülünk, ahol a videojátékok és a videojátékosokat tévesen itélik meg, vagy előítéletekkel kezelik, meg tudjuk mutatni, be tudjuk bizonyítani, hogy mennyire valóságosan vannak vitapartnereink.

És hát mi lenne alkalmasabb erre a kellemes ismerkedési procedúrára, mint a videojáték – elvégre megszállott gémekek lennénk, vagy nem?

Merülj el a japán alvilág bugyraiban a Yakuzával, tanul meg a tipikusan keleti verekedős anyagok technikáját a King of Fighters 2006-ból, ismerd meg a különböző manga és anime sorozatokat a One Piece, a Naruto és a Disgaea 2 stufok által, repülj el egy klasszikus japán olvasatú, futurisztikus jövőbe a Xenosaga III szárnyán, háborúzz egy nagyot a Ninety-Nine Nights hihetetlen fantasy világában, és ha mindez még nem lenne elég, szerezz magadnak pár gyönyörű órát a hónap legcsodálatosabb meséjével, az Okamival.

Végül, ha úgy érzed, ezt a világot neked találták ki, és még többet akarsz megtudni róla, olvasd el Anime-Manga rovatunkat is, melyet hónapról-hónapra Oldern mester tárol nektek, aki mellesleg kis hozánk egyik legszakavatottabb szakértője.

Nextgen fronton a helyzet egyelőre változatlan. Tarol az X360, lefutott az első játék-hullám, kezdenek szivárogni a második generációs programok, melyek még a sokat látott gamereket is őszinte csodálatra készítik – és ez még csak a kezdet!

Novembertől beindul a hivatalos magyarországi Xbox 360 támogatás és forgalmazás – készüljétek, szem nem marad majd szárazon!

Decembertől forradalom, jön a mozgásérzékelős Nintendo Wii – hithű számurajok, mindenki a barikádokra, katanákat a kézbe!

Jövőre pedig, sokak nagy örömeire új taggal bővül a Sony familia – és ezzel végérvényesen beköszönt majd a nextgen korszak!

Nagy változásoknak nézünk elébe konzolosok. Mi ott leszünk veletek!

Martin



Just Cause

24



Lego Star Wars II: The Original Trilogy

30



Yakuza

34



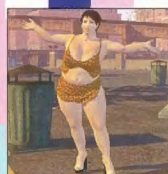
King of Fighters 2006

36



Okami

58



Saints Row

62



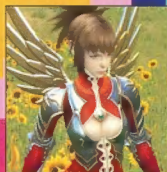
Test Drive Unlimited

64



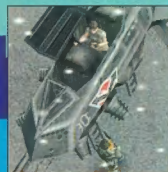
Dead Rising

68



Ninety-Nine Nights

70



Killzone: Liberation

72

Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szoltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dolagra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kőszá órára biztos leköti majd.
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
- 8-9.5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 1417-9238

Nyomd: Offset és Játékkárpia nyomda Zrt.
Felelős vezető: Gerhard Stocker (igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Kiadóhelyszervező: Szabolcs Attila
Kiadó: Compagone Kft., 1042 Budapest,
Árpád út 112. (Árpád Ütőház)
Terjesztő: Hírter, Rt. 1041
és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Laptér: 576 Konzol Team
Levélcíme: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-06
Eltérítve: Compagone 576 Kft.
1329 Bp. Pf.: 24.
Webside: www.576konzol.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangszereivel teszteljük.

Címlept: Okami (PS2)



Mintha mi sem történt volna: hiába érkeztek hamkláncolásra okot adó hírek nyáron a nagyobb játékkészítők háza tájáról (lásd a Konzol szeplőtörési számat), az őszelő ismét a nagy videójáték-témájú összerendelések jegyében telte el. A már két éve halott ECTS ugyan most sem kímáld fel (ész helyette London Games Week októberben – a következő számban foglalkozunk vele), de itt van nekünk a jó öreg **TOKYO GAME SHOW**, és persze a Microsoft saját bejárat, most már sokadik éve megrendezésre kerülő, helyileg európai, de üzletiért és a játékkínálatot tekintve abszolút világszintű rendezvénye, az **X06**.

TOKYO GAME SHOW 2006

Mielőtt belecapcognánk az idei TGS eseményeinek ismertetésébe, legyünk egy gyors, de annál fontosabb kitérő szeplőtörési közepére, egészen pontosan lizenomarkozási-lizenegyelőre-felzárkózókra. A három óráz a nagy **NINTENDO** Nagy Világkörüli Bejelentés Tünt-jét jelöl – három nap alatt, három részben látható el a főtárl a **Nintendo** Wii-vel kapcsolatos (végző) részletekről. Ami talán a legfontosabb: arról és megjelenési időpontról kapunk a gép. A Wii (kivéve az NDS két évvel ezelőtti példáját) elsőként az Államokban startol el (a novemberi izenklendek), azán jón Japán (december második) és a jó öreg Európa zárja a sort – **nálunk december nyolcadikán kerül a polcokra a masina** (a forintra átszámított magyar ár a lap-



zártnak idején még nem ismert). Viszonylag jelentős árkülönbség feszül az amerikai / európai és a japán csomag között – ennek okai az előbbiekhez mellékelte **Wii Sports** (lól sport: tenisz, golf, leka, boksz és



baseball) szoflzerben keresendő, vagyis az európai és amerikai vásárlók (játékok is kapnak a gép mellé (a magunk részéről kiegészítéink egy játék nélküli), de olcsóbbá gélpel – vagy ha játék, akkor inkább legyen a Zelda...). A csomag tartalma:

- Wii konzol
- Wii irányítók, csatlakoztat
- Nuncszu kontrollerek-kiegészítők
- Wii AC adapter
- Wii A/V kábel
- Wii szanzor
- Wii szenzor állvány
- Két AA elem
- Wii Sports játék

A kiegészítők többsége természetesen külön is megvásárolható lesz, az olap Wiimote és a hozzá csatlakoztat Nuncszu 20-40 euróért kndj. magát. A játékok (mérésiért) főgzen szimlő / dupla rétegű) DVD-n értekeznek majd, de a gép ennek (is a korábbi géneknél) ellensere nem k-magától a DVD linkek lejátszárát. A játékok ára 49 és 59 euró között mozog majd – a Nintendo saját gyártású címei lesznek az olcsóbbak,

a külsős fejlesztők pedig maguk árának. A géppel együtt startoló játékok pontos listája jelenleg még nem ismert (Zelda, Red Steel biztos lesz), 15-20 nyitóméne lehet számítani. A Wii továbbra sem régió-játéggellen: a játékok régiókódosak, a kompatibilis Cube-címek is azok (értelmezésüen), sőt, a **Virtual Console** (a Nintendo 'lőls le a retro játékokat' szolgáltatása) is régiókra bontva működik majd. Aprópp, Virtual Console: a lejátszásánál az Xbox Live Arcade / Marketplace-n hozzá rendszer működik, azaz pontokkal fizetünk. 20000 pont = 20 euró, egy NES játék 5000 pontba (5 euró), egy SNES játék 8000 pontba (8 euró), míg egy N64 cím 10000 pontba (10 euró) kerül majd. A Virtual Console kínálatában a NES / SNES / N64 játékokon kívül PC-Engine és Sega Megadrive címek is fellelnek, a kezdő retro-kínálat kb. 30 játékból áll.

A nagy bejelentés-halmaz másik érdekese pontját a **WiConnect24** és a **WiChannel** jelentették. A WiConnect24 a Nintendo hosszú-gyás óráz online szolgáltatása. Miert jó ez nekünk? A Wii (heltve, ha fizikailag is csatlakoztatva van valahogy a hálózati csatlakozó, a hálózati szálkapzó le magának a legújabbá frissítéseket, demókat és újdonságokat – a konzolnak még bekapcsolva sem kell lennie, elég a sima készenléti állapot. A letöltött cuccok (plakátok a Virtual Console játékok) a Wii (kivéve) a WiConnect24 512 megabit SD kártyájára kerülnek. A WiChannel tulajdonképpen a Wii kezelőfelület: a különféle funkciók között lementünk, csatornákra bontva válogathatunk. A Wi Channel egyfajta személyes profil, milliónyi összeváltból kialakítható 3D-s avatárral (a Wii Sports nagyfajta emberkére tessék gondolni. Sima-szerű beállításként – némi próbálkozás után simán lehet tudni hód bennre hozni: annagad pontos virtuális mását), amint annak rendje és módja szerint elmenthet (a Wiimote 6K-s beépített memóriájából), és áttelepíthet a hawerkhoz is. Mire jő? Egyrészt aranyos, másrészt üzemeteket hagyhatz vele a család többi tagjának – és valószínűleg ki fognak még találni hozzá számos okos funkciót. A Photo Channel-en az SD-kártyán beimportált képeidet nézgetheted, rendezheted a Shop Channel az online vásárlású részről, az Internet Channel pedig... az... vajon mit? Igen, a netezésre, a Wii a népszerű Opera böngésző egy speciál változatát használja – az jóval nyögő ingyenes, utána azonban már fizetni kell a szoflvert. Jópóca szolgáltatás: a Weather Channel folyamatosan online időjárás jelentést, aktuális információkkal és tébbanap, világszintű / regionális előrejelzésekkel. A WiConnect24 (és a hozzá kapcsolódó csatornák) teljesen ingyenesek, fizetési csat a külön letöltés / megvásárlás szoflvereként kell (...heltve, ha azok pénzbe / pontokba kerülnek).

TGS: MICROSOFT & XBOX 360

Ennyit a Nintendóról és Wii-ről – a kitérő nem csak azért volt szükséges, mert fontos infókollk szolgáltunk a Nagyérdeműnk, hanem azért is, mert a TGS szekciójában igen kevés szó fog esni a kiálóti kompaniórról. A Nintendo ugyanis – pont úgy, mint tavaly, vagy tavalyelőtt – gyakorlatilag teljesen ignorálta a TGS-t, 'hivatkozást' nem voltak knti. Wii és NDS címek csak a külsős fejlesztőktől / kiadókól lehetnek látni. Knti volt viszont a **MICROSOFT**, akik annak ellenére, hogy az Xbox 360 gyengékükön szerepel a japán piacon (és akkor még linomán fogalmazunk) továbbra is teljes erőbedobással dolgozik a helyi játékosok meghódítására. A hódítás első eszköze: **Blue Dragon** a Mistwalker-től. Sakaguchi-san és Toriyama-sama közös projektje erősen közeledik a befejezéshez, a TGS-en játszható volt, és a korábbi terveknek megfelelően idén decemberben megjelenik Japánban (Európába és az Államokba is jón – valószínűl 2007-ben). A Microsoft nagy érdeklő szereket lát a Kék Sárkány mögött: a Blue Dragon a Japánban eddig nem



kapóttá, olcsóbb) Core Xbox 360-ol összecsomagolva is megvásárolható lesz. Milyen volt a demó? Aranyos. Toriyama karakter-dizájning hozzá a szokásos masok színművel, a harcrendszere abszolút klasszikus (körökre osztott, időimíti nélküli), nincsenek random csatók, minden

ellenfél jó előre látható). Az összes karakter rendelkezik egy saját sárkánnyal – ezek speciális támadásokkal nyomnak, és a jelek szerint 'konfigurálhatók' is – a főhős sárkány például elemmentési támadásokkal lépáz az ellenfeleket. A nehézség nem nagyon lehetett felmérni a demó alapján, a kipróbálható verzió beavallott szénélé táptól (hevenedmi szintű) karaktereket tartalmazott, így a csapat gyakorlatilag börtök és bármilyen agyvenet két támadóval.

Kettes számú reményes: **Last Odyssey** szintén a Mistwalker-ek és Sakaguchi-tól. A Last Odyssey TGS demója valán egészen fergelgesen indul (AAA kategóriás CGI, LOTR-jellegű csata, rápkódás fergelgázatok és mindenki halomba kaszálóbb főhős – így a halhatatlanság fészke-



replája, Kain), és fergelgesen is folytatódik. A Mistwalker nagyon oda-potkolta magát grafikai szempontból, kis túlárazás nem lehetett észre-venni, hogy mikor megy át valósidejű játékmelre a CGI mozi. Milyen a játék? A demó sajna nem sokat mutatott: lehetett benne ugyan harc-ol, de komplexebb parancsok / támadások még nem voltak aktív-olva (ezt a fejlesztők külön is kiemelték, a családost elkerülendő – a végleges játék csatái több variációs lehetőségig biztosítanak). Előző blikkre mindenkit érdekel a Final Fantasy szériájára emlékeztető a játékmel: amint egybeér egyáltalán látni. A megjelenés még előbb van, a Last Odyssey 2007 elején debütál Japánban, és később (de időközben szintén 2007-ben) Amerikában és Európában.

A TGS-en mutatogott harmadik nagyszámú Xbox 360 RPG a **Trusty Bell: Chopin's Dream** volt – arról írunk részletesen a szeplőtörési számban, ha kimaradt, lapozz fel a hírvirratok. Az új trailer nagyon fi-



nom és stílusos cel-shaded grafikát párosított báromi jó zenékkel – nekünk nagyon tetszett, de érzésünk szerint kicsit ellent a két Sakaguchi-projekt ármétyében (pedig könnyen meglehet, hogy legalább olyan jó lesz, mint azok). A Trusty Bell is jón Amerikába / Európába 2007-ben, a címét érthető okokból (Trusty Bell = Beccatellus-Harang) megváltoztatják **Eternal Sonata**-ra – ez jobban eszik az angolul is érte fél szá-mára, és talán a játék témájához (Chopin elképzelt kalandjai egy mági-ikus világban) is jobban passzol. A Trusty Bell szintén játszható volt – ami nem meglepés, ha azt vesszük, hogy ez is megjelenik még idén. Ami forradalmi újjátalkozás vár a DOAX2-től, csodálni fog: az első rész színes-szagos



újragondolása, értelemszerűen jobb grafikával (módosított Dead or Alive 4 motor), és pár új lehetőséggel. A legnagyobb újdonságot kétségkívül a jétki-versenyeke bevezetése jelenti, de az új photo-moda is jópár –bármelyik kishőgyet beállíthatjuk a nekét tetsző ruhába, aztán hajra, kezekre, a kamara, meg a... szával az irányítás, levetette fotókatok éket. A DOAX alapkonceptja sárfelet, és ez így van jól, a strandpárlabda még mindig élvezetes, a lányok szépek, a polgionci pedig korrektül hímbozaldnak az új fizikai modellezésnek köszönhetően. A jétki móda állítgat ráfenne még némi finomhangolás, de ezt a [japán] megjelenésig hátrolévs erös két hónapban még bőven helyrepolozhatjuk.

A **Kingdom Under Fire: Circle of Doom** jó nagyot változott a patinás sorozat előző felvonásaihoz képest. Új fejlesztés (a Blueside) áll a kommandyóhoz, és ennek ösziére cavarunk egyet a múltjón is: harizstrategia helyett akciószerényjékké kapunk. A Circle of Doom sztorja teljesen standard (a világot fenyegető Gonosz kell kipurgálni), és az igéreték szerint szervesen kapcsolódik a eddigi KUF-sztorvonalhoz. A mennyiségű elvárásokat támaszkodnak nem lesz problémánk: több mint hetven téle szörny, öven speciális képesség, és havan varázslat kapott helyet a játékokban. A Circle of Doom ereje a jétek szerinti a változatos környezetben (állítgat harcolhatunk egy hatalmas beset bejelésén is) és a single player / multiplayer módokkal finom egymásba olvasztásban rejlik majd. Játshozz egyedül, de ha kedved szottyn, bármikor bekapcsolódhatsz egy négyesreplés online parti-



ba: itt használható a single módszabzon már felgyúrt karakteredet, vagy gyorsan újat is kreálhatsz –azon a szinten, ahol a többiek állnak, a CoD esetében nem merül fel a szokásos „nem tudunk együtt nyomulni, mert te harmincadik színtű vagy, én meg csak tizenköt” probléma. A csapattagok közti interakcióra is odafigyeltek a Blueside-nál, a parti tárgyakat / tárgyeket cserélgethet egymás közt, sőt, közösen új csúccsal is létre lehet majd hozni. A látóhatár alapján van potenciál a Circle of Doom-ban, az online rész pedig különösen odáinknak tünik – a Diablo óta valószínűleg senkinek kaphatók egy kis (sok!) mulats tapasztalások, az XBL pedig a jelenleg elképzelhető legjobb táplálját biztosítja hozzá. 2007 második negyedében érkezik, közérzől Xbox 360-ra.

Érdekességképpen megemlíti az **A-Train X**-et is – ez tipikusan azért jött, ami soha nem fog kihozni Japánból, egész egyszerűen olyan, mint a műtör (konzolon) abszolút minimális a nyugati kereslet.



A szemes olvasó már a címből lesűrhetné magának, hogy mi is az a bizonyos Japánban kívül nem különösen populáris zóna: a vonat szimulátor. Az A-Train A-Train szériája jó régóta fut Japánban, és az egyik legnépszerűbb sorozatok számítt a múltjón: a hamarosan debütáló Xbox 360 verzió nagylehetőségű grafikával, rengeteg modnyommal és még több beállítási lehetőséggel kényeztet azokat, akik a Tokió-Nagaszaki vasútvonal virtuális működtetésében találok meg a maguk szórakozását. Töredelmes bevalljuk: mi nem tartozunk közéjük...

Aki hozzáfér(t) az Xbox Live Marketplace japán szekciójához, jófajta **Tenchu Senran** demót szíjazhatott magának a TGS alatt. A Tenchu Senran ugyeiből a jó öreg Tenchu-széria legfrissebb, Xbox 360-at megéző epizódja, és a demo alapján nyugtázhatsz hozzá azt a színvonalat,



amit eddig a sorozattól megszokhattunk. A From Software nem nagyon bíbelődött az alapkoncepto megrefinálásával: a Tenchu Senran nagyjából ugyanazt kínálja, mint az előző részek, pár apróbb újdonsággal (leginkább új animációk, és némileg nagyobb játéktér) megboldondva. A hagyományokhoz való ragaszkodás sajnos a grafikára is igaz: a Senran gyakorlatilag egy felcímozott PS3 jétek, nagylehetőségben, finomabb animációkkal. Akinek ez elég a rajongóknak való-

színűleg igen, a többiek meg amolyan inkább Sam Fishert terelgetik a nindzsaok helyett nyugodtan berüházol rá – a hírek szerinti mitelénk is megemlítem majd.

A **The Idolmaster** újabb „Japan only” cucc, a Namco Bandai sikeres játéksorozatainak Xbox 360-ra áttelített változata. Az Idolmaster egyfajta „Megasztár-szimulátor” a cél egy sikeres popdiva kiválasztása: válogatsz egy kicskát, felállítasz (szigorúan az egyéniségek megfelelő ruhákba), és aztán nekieszed a konkurenciának – a leendő pop-hercegnők közti versengés ritmus-játékok formájában realizálódik. Az Xbox 360 verzió az árkdá változathoz képest turbóztat grafikát és kiterjesztett játékidőt vonultat fel – nem csak pár hetünk lesz



a változást kihasználva karrierjétek egyengetésére, hanem egy teljes (virtuális) évünk. Ja igen: lesznek új dalok is, de mivel a Japánban kívüli megjelenés esélye a zéróval egyenlő, és a dalok címei sem mondanak nekünk semmit, ígyval egy nagylet, egészen a TGS hangsnávos (közvetlenül az expo hivatalos stertia elől megterít) nyitászabóság – azt ugyanis idén Ken Kutaragi, a Sony Playstation divíziójának vezetője ura abszolválta...

TGS: SONY & PS3

Aki egyet rengeteg bejelentésre vagy nagy újdonságra számított Kutaragi beszéde kapcsán, alapozott csúszott. Ken nyugtázt egy órá beztél, a az eszméletlenül nyilván szokatlan a jóvá digitális technológiában rejlő új lehetőségeket taglálása tette ki – szó esett például a Global Mapping Systemről (GMS), melynek segítségével fotókat állíthatunk fel a PS3 hálózatra, és később ezekből „modellezhetjük újra” a korábban fotókatól környezetet – de ez még csak terv, a PS3 debütálásakor senki ne számított hasonló szolgáltatásra. A beszéde egyazva azért elhangzott egy és más, minket is érintő / érdeklő információ. A legfontosabb talán az, hogy az előző PlayStation 3 modell is kap HDWi csatlót (helyes), és hogy Japánban csakinteni fogják a korábban 60000 yen költséggel PS3 alapmodell árát, megkötözés jelentésen – az új árszabás szerint a szigetországban 49980 yenért lesz kovárra palotható a masina. Az árklónbözletet firtató kérdést egyébként a beszéd után annak rendje és módja szerint neki is szegazték Kutaraginak, aki erre azt válaszolta, hogy a japán kereskedők sirtak náluk a magas ár miatt (ezért a csúkként), és Európá különben is drága hely, és is mindig sirt iszik a drága bor helyett, ha aratellár jár (utóbbit hasznán mulattunk, de sebből, kell a humor is – remélhetőleg annak színtje). Kutaragi beszélt egy kicsit a PS3 online szolgáltatójáról, a PlayStation Network Platformról is: a PNP letölthető ritet címetek is kindi majd, egyelőre Sega Megadrive és PC Engine játékok közül lehet válogatni – konkrétumot megjelölés, megjelenés, ár, és haszná új böhöszög... viszont nem hangzottok ki. Az új információk hiányo akon családott zsummaliszta-ház szerencsere bőségesen kapargatható magúti PS3 területére belpelve: rengeteg PlayStation 3 jétek vívortott a látogatókra – közülük sok játszható, kipróbálható, megapztáható formában.

Itt van például a **Gran Turismo HD**: az E3-on még csak techdemónként mutogatták „új” GT epizód mostanra teljes értékű játékká nőtte ki





magát, és PS3 startjában kórkemény (előreláthatóan: decemberben) a boltokba kerül. A GT HD lemezen két játékot találunk: a Gran Turismo HD Premium egyjátékos Gran Turismo 5 Prologue, két darab pályával, ar-



code-játékmóddal, tucatnyi autóval és alaposan turbózott grafikával (...és a sorozat történetében először Ferrarikkal), a Gran Turismo HD Classic pedig a Gran Turismo 4 Online, 1080p-re felült grafikával – alapállapotban teljesen üresen, kocskis és pályák nélkül. Aki ilyesmit is szeretne, külön kell megvásárolnia (fizetős letöltés formájában): az autók 50-100 intsb, a pályák pedig 200-500 intsb kerülnek majd – ki nálat lesz, 1000+ jörgényt terveznek letölthetővé tenni a Sony-nál. (Szertén meggyőzés: szép pénzért kérnek azért, hogy végre online nyomhossz egymás ellen a GT4-et...)

A **Resistance: Fall of Man** is játszható volt: az Insomniac FPS-e reményteljes darab. 1930, Oroszország: az állományok zárva, se ki, se be, valami történi. Nem a politikai rendszer omlik össze, hanem az egész birodalom – egy idegen faj, a Chimera vette át az uralmat, és

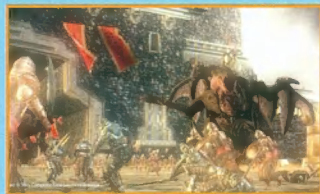


nem terveznek megállni Moszkvától. A Chimera húsz év alatt ellépi és meghódítja Európát, az óvénas évek elején pedig már az Egyesült Királyság kapult dögöl. A játék három nap történetét meséli el, az eredményeket egy Rachel Parker nevezett háttérnyelvi kommentáló – de nem ő a főszereplő, hanem Nathan Hale, egy amerikai katona. Hale osztástól támadás érte, megfertőzte őket egy idegen vírus – hősünk

kívül mindenki feldobta a talpát. Hale összekapja magát, visszaverke- di magát a földi erőkhez. Aztán újra harcba indul.

Miért érdemes odagyfelnézni a Resistance-re? Leginkább az egyedi, ötletes fegyver miatt. Itt van például az Auger. Az Auger villámokból lá ki magából – ezek nem csak a testet lyukasztják át, hanem gyakorlatilag barmt, ami az útjukba kerül – remek fegyver a fezekkel mögü lövöldözéskor. A fegyver másodlagos funkciójával energiapajzsot ronthatunk magunk elé, ami védelmet biztosít a lövedékekkel szemben – egészen addig, amíg szembe nem találunk egy másik Augerrel, az ugyanis pont úgy kilyukasztja a pajzsunkat, mint a mis fegyvert... Ujabb jópár eszköz: LAARK. A rakétavető. Különlegesség: a rakétát bármikor eloszthatjuk, sőt akár meg is állíthatjuk a levegőben. Alkalmas: lőj ki egy rakétát a sarkon a levegőbe, kukkants ki, fordítsd a lövedéket a roszkák felé, és... A másodlagos funkcióval fűzősei produkálhat: bomba az ellenséges kizűszekés felé, a flentest megnyitjuk, és egy lucat apró rakéta hullik a földre. A Resistance igen jó állapotban van, kész játékok kint a TGS-en: a framerate stabil, multiplayer a helyen (online játszható kompetitív és offline kooperatív játékmódok), a Sony nyilatkozik igéri – a látottak alapján szinte biztos, hogy az utolsó simításokat is elvégzik rajta az angol srácok novemberig.

De általában nagyon várt **Lair** szintén játszható volt: a Factor 5 (Rogue Squadron szerzői) sárkányos rombolása piszok jól nézett ki, és végre ki-



rikt, hogy mitől is szél tulajdonképpen – a stúdió nem szakadt el a korábbi sikerjátékok stílusától, replikázó-harcosok cucc lesz a Lair, némi csavarral. A csavart esztünkben a földi harc (sárkányt leszáll), és masszív seregek közt rohangozva osztja az áldást) és a közelharc (két sárkány összekapozkodik, harapódzik-csapkodják egymást), a lovassal átlugrasz a másik dőlt, lecsapod az azt irányító joembert, lebukd az ellenséges sárkányt, és visszazsalozza a nődre) jelentik. A Lair brutális kiterjedésű pályákkal (32x32 méterű), a PS3 magabiztosabb (jóládban **SIXAXIS** névre keresztelt) kontrollálást teljes mértékben kihasználó irányítást, valami állapozásban szép tenger-szimuláció (a Call egyik magját teljes egészében ennek szentelték) és látványos kémgörnyelletek vonultak fel – a PS3 klóvára nem lesz kész (jelenleg 60 szaggatós a késszerű állaport), jóvá tóvassal (valószínűleg a márciusi európai premierrel egy időben) lehet rá számítani.

A **White Knight Story** számunkra a TGS egyik legnagyobb meglepetése volt: a Level 5 (Dragon Quest VIII, Rogue Galaxy) sze-



repjétek annyira jól néz ki, hogy... oké, nem találjuk az epikus jelzőt – nagyon jól. Nem csak a grafika von rendben, hanem az animáció, és harrendszer is. A harcok teljesen természetesen lünek, nem az RPG-kben megszokott „megnyomok egy gombot, a karakterem új egyvel, visszazugrik, megint megnyomom, megint új egy ugyanolyan” csatlakozás, hanem egymásba folyó mozdulatokra, als-állású kizűszekéseket – töltsék le a trailer, kökermény. A történetről semmi nem tudni, a megjelenéséről sem, de ha így fogunk kinézni a következő generáció PS3 szerepjátékai, akkor jöhetnek tucatjával...

Ujabb meglepetés, ezúttal a szög legszorosabb értelmében: **Ninja Gaiden Sigma**, Playstation 3 exkluzívként. A Team Ninja PS3-ra



is áttitok a Ninja Gaiden – a Sigma ugyanis nem új rész, hanem az első epizódot az NG Blackhez hasonló (jelölésű) kibővített tartalmú feldolgozásra. Lesz kétféleveres harc, vízen futás, több játszható karakter, és persze lesz új, szemet gyönyörködtető grafika – aki annak idején kimaradt a Ninja Gaiden által (jogosan) kavart izgalomból, most bepótolhatja.

Ha már a csapkodós anyagoknál tartunk: a sokak által várt **Devil May Cry 4** is kint volt a TGS-en, sőt, egy pálya erejéig meg játszott is lehetett vele. Meglepetés persze itt is akad: a negyedik





rész főhőse nem Dante, hanem egy Nero nevezetű agilis ifjanc. A Dante rajongók nem dőljenek a kardjukra: ő is feltűnik majd a játékban (valószínűleg második játszható karakterként). A kombinációs és harmadik részben megapasztaeli szisztémára emlékeztet, perzse számos új mozdulattal – Nero örökösen nagyobb lecke több új lehetőség és kombináció előtt nyitja meg a kaput. Megjelenés javára, a DMC4 PS3 exkluzív – és már most fantasztikusnak néz ki.

Nem TGS a TGS **Metal Gear Solid 4** trailer nélkül: az új, halperces gyönyörűség a konkrét játékmotrere koncentrált – Snake csúszott-



mászt, egybeolvadt a környezettel, halottak tetete magától, hordóba kújt, kiűzte egymás ellen a kíméleteket, a trailer végére pedig akora meglepetéssel a Kojimék, mint ide Uzbegisztán – egy fiatal Snake-ét. Vagy Big Boss? Vagy nem tudjuk, hogy kit, de ámulunk rajta egy nagyot. Mi lesz itt????

A PS3 kínálta érdemes még kiemelni:

Afrika: Allásközpont? Vadászok jánék? Virtuális szafari? Állítólag az utóbbi: gyönyörű (inkább: lenyűgöző) afrikai tájak, realisan megalkotottak, a főben vadászok ragadozók, dogonyozó vizilovak – nem tudjuk, hogy pontosan mi süll majd ki belőle, de nagyon szép.



Virtua Fighter 5: Arkád-perfekt VF5 verzió PlayStation 3-ra, tanult kollégáink szerint talán még egy fokkal jobban is néz ki, mint a játékmotri változat. Komoly jelölt a '2007 legjobb verekedős játéka' címre.



Virtua Tennis 3: A másik SEGA okosság, a szokásosnak magas színvonalon. A PS3 verzió egy sábhányibb, mint Xbox 360 változat, viszont ebben nincs online multi – kár.



Monster Kingdom: Unknown Realm: A semiből kúnt fel, és hátrózonfán kellemes meglepetés volt. Egyedi szerepjáték, lélekgyógyítással, szép, messzerő grafikkal, és a mozgásvezérlés kontrolleren néző lehetőségek igyaz használatosak. Reméljük egyszer eljut Európába is...

Warhawk: Replédős futurisztikus harc, keményen a mozgásvezérlés kontrollerre építve. A mozgásvezérlés és sokszereplős légi csaták jól néznek ki, de egyelőre nem látjuk benne azt a pluszt, amiért rohannánk megvenni. Valószínűleg nyitócím lesz.



MotorStorm: Az E3-on nem vágott hanyott, mostanra viszont rendszeren kiküldött: az Evolution Studios off-road autószerénye igyaz romló-ráfordogásos szórakozás – és még jól is néz ki. A jövőbeni nyitócímek újabb potenciális dörbörbe.



A PSP / NDS újdonságokról is beszámolunk – csak éppen nem most, mert van itt még nekünk egy vasos X06 beszámoló is. A jövő hónapban velünk egy alapos pillantást a japán zsebkonzolos újdonságokra.

X06

Szeptember legvégéig, Spanyolország, Barcelona: idén Pissaco és Gaudi városában került megrendezésre a Microsoft most már hagyományosan mondható éves sajtó- és közönségtalálkozója, az **X06**. Az első nap (szeptember 27, szerda) megalotartó sajtótájékoztató kapusából egy raklapnyi meglepetéssel, újdonsággal és bejelentéssel szolgált – elsőként ezeken trappolunk végig.

Az X06 egyik legnagyobb meglepetése **Peter Jackson** és a Microsoft Game Studios közös projektje volt. Jackson producerként dolgozik a 2008-ban debütáló HALO filmen, így nem csoda, ha kedve támadt belefolyni a játékkészítésbe is. Jackson, Fran Walsh (a rendezés feladatát és a Microsoft Game Studios ággal együtt létrehozott az új-zélandi székhelyű Wingnut Interactive-ot – az új stúdió jelenleg két 'játékot' dolgozik. Nem véletlenül tették idezsejébe a játék szót: mindkét projekt körül baromi nagy a titkolózás, és Jackson sem írtatolnak, hanem 'interaktív szórakozásnak' nevezi őket – hogy ez pontosan mit tokar, azt valószínűleg csak ő (meg a Microsoft) tudja. Amit mi is tudhatunk: az első projekt a Bungie-vel közösen készült, és a Halo univerzumot bővíti tovább epizódikus tartalommal – de sem a Halo Wars-ot, sem a Halo 3-hoz nem kapcsolható közefelenni. A második projekt Jackson saját, eredeti ötletén alapul, és itt meg is ill a tudomány, mert erről végképp nem árulok el semmit.

Alsóknak eszembe nem lenne elég a fenti epizódikus Halo-bővítmény: a konferencián bejelentették a **Halo Wars-ot** is. A Halo Wars RTS (valószínűleg stratégia), a múltban komoly múlttal rendelkező Ensemble Studios fejlesztői (ők állnak az Age of Empires széria mögött), és Xbox 360 exkluzív lesz. Részletek itt sem ismertek, az X06-on mutogatott CGI trailer inkább látványos volt, mint informatív. A rendelkezésünkre álló mi-



nimál-információk alapján a Halo Wars a földi erők és Covenant első összecsoportosainak krónikája lesz, az Xbox 360 képességeit maximálisan kihasználó vizuális létezőként megfogalmazva. Megjelenési időpont még nincs, nem lennünk meglepve, ha csak 2008-ban látnánk belőle kézzelátható produktumot – az Ensemble nagyjából egy éve dolgozik a prototípuson, de addig jövevést csak az irányítást ántőnték X360 kontrolleren is használható formába – ez állítólag olyan jól sikerült, hogy az X360-ra villamgyorsan (kizárólag kísérleti célokra) áttöröl a Age of Empires II-ben a kontrollerrel nyomuló játékos megverte a hagyományos egér / billentyűzet kombót használó ellenfeleit...

Két gyors bejelentés, két gyors teaser trailer [...] és semmi más! Jövevére: a **Project Gotham Racing 4**, és két régi ismerős is visszatér – a Rare jóvádon dolgozik a NS4-készítész **Benjo Kazeo** harmadik epizódján. Nagyon szívesen írnék róbbat, de jelenleg tényleg nincs más info – az új Bonjo-ból egy rövidke, de pontos CGI animáció látnánk, és a PGR4 trailer is maximum kedveskedésünk volt elég. Ahogy további információk érkeznek mindenképpen visszatérünk rájuk, mint ahogy a **Marvel Universe Online**-ra is így fogunk tenni. A MUO főloja MMOVRG (masszív multiplayer online szerepjáték), főszerepben a Marvel-univerzum hőseivel. A játékot a superhősből MMO-k terén igen nagy tapasztalattal rendelkező Cryptic fejleszteti – őt követik el annak idején az NCSoft City of Heroes / City of Villains szériájától.

Exkluzívítás-bomba, bele egyenesen a középsébe: a Splinter Cell sorozat következő, a Double Agent követő epizódja (ami információink szerint jelenleg **Splinter Cell: Conviction** munkacímek fut az Ubisoftnál) Xbox 360 exkluzív – egészen pontosan Xbox 360 konzol-exkluzív, mert PC-re is megjelenik – lesz. Az új epizód a hírek szerint nagyon rámeget az Xbox Live-os multira, és maximálisan kihasználja az XBL nyújtotta lehetőségeket. Megjelenési időponttal itt sem tudunk segíteni, az Őbi megjelentési kalendáriumi nézegetése 2007 ősz végére tippelünk – azaz az új Splinter Cellnek kell megharcolnia a PS3 irányból érkező Metal Gear Solid 4-el.

Újabb részletek derültek ki az E3-on bejelentett (emlékeztet meg Peter Moore második feltájtatja) exkluzív **Grand Theft Auto IV** kiegészítő tartalomról. Moore ismét megerősítette, a GTA IV egyez-



erre – egy napon – fog megjelenni a PS3 verzióval, plusz beszél a bónusz tartalomról, az alapjáték megjelenése után pár hónappal két darab „epikus epizód” érkezik, egyenként kb. 10 órányi plusz játékot kínálva.

Xbox Live Arcade szekció: az X06-os konferenciával egy időben közzétették a **DOOM** – az FPS-ek opukája Ultimate kizsákmányozása (négy single player epizód) és az összes lehetséges multi opció (szabott képernyő és online kooperatív és deathmatch, 2-4 játékos) felhasználója. A Codemasters-szel kötött megállapodás alapján az angol kiadó több klasszikusa is fizetetlenül lesz az XBLA-n: a sort az 1994-es Amiga megisker, a **Sensible World of Soccer** nyitja – az eredeti grafika mellett felhúzott, nagyteljesítményű vizuális körtés is változhat.

Végül, de nem utolsósorban: **HD-DVD kiegészítő.** Észak Amerikába, az Egyesült Királyságba, Franciaországba és Németországba a 2006. november 7-én érkezik meg a HD DVD lejátszó szállítmányok a viszonteladókhoz. Az Xbox 360 HD DVD lejátszóhoz (korlátozott ideig) a Universal Pictures sikerfilmje, a **King Kong** jár ajándékba HD DVD-n, valamint tartozik hozzá egy Xbox 360 Univerzális Távirányító is. Nálunk 2007 tavaszán, az első HD-DVD film megjelenése egy időben lesz kapható. A novemberi HD-DVD premierel párhuzamosan érkezik a nagy ász dashboard-frissítés is – az pedig (szokás okán) kívül lehetőséget nyújt a filmek / játékok natív 1080p-ben való futtatását.

Liquid tulajdonképpen minden szakmai infót leírt a konferenciáról, így csak néhány személyes apróságát egészíteném ki az eddig elhangzottakhoz. Az egész rendezvény – aminek teljes költségét, egy galáns módon természetesen a MS állta, örök hála erre – elképesztően profin volt szervezve, egészen a barcelonai megérkezésőtől kezdve a hazaindulásig. Először is mindenhol hi-tech buszokkal vittek minket, mint az urakat. A nagy csapat Barcelonán 5 igen minőségű szállodájában volt elszállásolva. Jömagam szokás szerint előbeszéltem az ideit, miközben a többieket bátran várták a szobájukra, így a végére a kedves recepció üzembe csak annyit tudott mondani: „Kifogytunk a normál szobákból, így maga most nagyon szerencsés lesz!” – ezzel átadta egy elég emeleti „penthouse” kulcsot. Belepertem a „lakosztályomba”, és gyorsan fenekre is ütem: egy két bejáratos, két szobás, két óriási márvány fűdőszobával ellátott hadalyba szállásoltak el, két TV-vel, és csalogató minibárral... amit szépen ki is fogyaszttam, persze azt is a drága MS szímlőjérem.

„Mindenhol minden Xbox-zsál” sajtóközvetítő az első este volt, egy színházteremben – lásd a képeket. Nagyon kemény hangvételű küldték a trailereket, ami persze megadta az alaphangulatot. A közönség állva taposolta a betetőgőre, dodogó, látóhatáron igen felszegg Peter Jackson, hangosan élemezte a Gears of War egyik fejlesztőjét, aki egy teljesen új pályát mutatott be, melyben emberek egy emlékművet védtek, amit minden oldalról szörnyek rohamoztak, és tomboltak, miközben a Lost Odyssey egyik japán fejlesztője rövid elő bemutatott tartott a játékából, amiben mellestől olyan kosztümökben rohagáló páncélos lovagok, és óriás ostromgépek vannak, aminek képest a Warhammer univerzum egy fantáziatlan tucatmunka.

A tájékoztató után újfent buszra pakolták a nagyerdéműt, és elvittek egy, a barcelonai flut elit „Részadomában” lelelő – természetesen X06-közeli kivételével – orr-nyílással afterpartira, töménytelen mennyiségű koktéllal, sörrel, grillfalatokkal, és X06 pálcákban rohagáló hostess kislányokkal, akik 10 másodpercenként hoztak egy italt, még akkor, ha nem kérted őket...

Másnap behajóztak minket a show helyszínére, ahol egy hatalmas teremben ott volt majdnem az összes új X360 game kipróbálható állapotban, és itt lehetett megtekinteni néhány „zárt ajtos” fejlesztést is, autentikus fejlesztői bemutatóval színesítve. Mit mondjak, pazar egy buli volt! Marti

Ennyit a konferenciáról és a bejelentésekről, jöjjenek az X06-on bemutatott / kipróbálható jelentősébe játékok, ábrácsok és minden, ami köztük pár finom darab.

ALAN WAKE (REMEDY, XBOX 360)

Az ABC szerinti bontás okán kaptam a X06 (személyes) legjobban kinező játékot, az **Alan Wake** nyitja a sort. A játék (beszédre cím:



Alan Wake, A.Wake) a Remedy (Max Payne F-III) új projektje, színliszt: akció helyett most akció-thriller-horror korszak. A címrejelző Wake új a nyom nélkül ellátott összanyagolás okozta traumát (és kronikus álmatlanságot) felelteti költözök egy csendes amerikai kisvárosba, ahol több erők működnek a nyugodt letűnés alatt – éjszakaiként Alan legdurvább rélmárai lennek életre. A történet alapozta tehát meg van, és ha hozzátesztük, hogy a játékok bevalótalan a Remedy-szárak egy kedvenc látványozása, a Twin Peaks inspiráció, akkor... nos, finom szóval is érdemes lesz odafigyelni Wake újalandjára. A grafika AAA+ kategóriás, valószínűleg nem esünk túlszokásba, ha rábágnak a játékok a „jelenleg létező egyik legszebb” címet – és lehet, hogy az „egyik” szóciklón simán el is lehetne hagyni belőle... Megjelenés 2007 első traktusában, konzolos verzióknál kizárólag Xbox 360-ra (a Microsoft Game Studios a kiadó). (Az AW zárt ajtos bemutatója ugyantróval indított – a kamera egy tipikus észke-amerikai fenyes-hegys vidék felett repül, a tőf fotorealisztikus, de minden túlszokás nélkül, a legmegasabb hegy csúcson pedig ott áll hősünk –, hogy az összes firkász azonnal lepezett. A game tullepp egy borzongató Silent Hill, mászkálással, szobálmpával, autóvezetéssel, gyakori átvétető fémekkel. Demózták a napszakok és az időjárás változást (egyfajta felysorsított idővel), a dolog csúcspontja egy hitetlen gerjesztett tornádó volt, ami elvitt egy teljes tornádó kocsikkal, szalmakazalokkal és bádogherdókkal együtt. Marti)

BIOSHOCK (IRRATIONAL GAMES, XBOX 360)

A BioShockkal bajban vagyunk, leginkább azért, mert még így hir szintjén is simán lehetne írni róla egy kb oldalt – az esz nem lehetne, megpróbáljuk tömören összefoglalni, hogy miért érdemes tömni a laptopjegyűt jóvá tavasszal, és reméljük készel várni a játék megjelenését. Lac-



inkább azért, mert a BioShock a System Shock „nem hivatalos harmadik része”, és a példánál kelendő szerepjáték FPS második epizódját látni oda hozni Irrational ál magtette. Egy elhagyott, kísérteties víz alatti városban ébredsz: a város neve Rapture, a falakon az évtizedes évek Amerikáját idéző poszterek, a masszív üvegablakokon kívül pedig a végtelen óceán. A város csak első pillantásra tűnik kihaltnak: a pusztulás és korhadt nyoma-mail magában viselő folyásokon furcsa teremtmények mászkálnak – orlaton szemű Kislányok gyűjlik a genetikai anyagot az alszódások hullaköb, a munka zavarlatlanoságára pedig a brutális bővér-páncélok bújtaított Nagylányk vizágnak – a kreatúrák között elsőre megmagyarázhatatlan kapocsot állt lenni. A BioShock nem kevesebbet vállalt magára, mint a szórakoztatój levélváltó műfajának forradalmi átalakítását: nem-lineáris játékművet, szokatlan történetmesélési technikát, új grafikát (a felismerhetetlenségig módosított Unreal engine), és verhetetlen, klausztrális hangulat – szerintem nekilátásból ott lesz a 2007 végén felállásra kerülő „év játéka” listákon. Konzolos tekintetben jelenleg ez is Xbox 360 egyúttal, 2007 tavaszán érkezik. (Sokan nem tudtam erről a játékról, de a zárt ajtos bemutató meggyőzött. Valami olyan beteges látványt közpéltett el, mint az élvesszt gyerekek városában, 1950-es megvalósítás a tenger alatt, gyönyörű kiváltság, csúnya gyerekek, csúnya lények, minden kajak parázstól, jén a csúnya bünye, átfúrja a csávó teyerét, ámlik a vér... Elég ütős a stuff. Marti)

CRACKDOWN (REAL TIME WORLDS, XBOX 360)

A Crackdown egész szépen kilapult, mióta utoljára látnak: a grafika egyúttal még mindig nem tartozik az Xbox 360 élvonalba, de a játékmenet ügyesen szakad el a megszokott GTA-kíséltől. Itt ugyanígy jóhat alázta, az ól a metropolisz bűntől való megtisztításra – a civiek mászóla-



sót a játék keményen megtorolja. Huszonegy bűnzóval, és három nagy bűnzóval oldál lezámolandó: a játék teljesen nyitott, ami konkrétan azt jelenti, hogy a missziókat teljesleges sorrendben hajthatod végre, nincs lineáris sztorival. Ujdonság a változatos „feljlesztés” lehetősége: a karaktert szerepjáték-szerűen, többféle alapértéknél növelve gyúthatod fel az egzekút – az erőre rákövetkező a vége léte kompartment hajhajthatósá a rászokásra, az ügyesség koncentrációja pedig a Parkibent megapályra kő leg ábraköltőkhöz való a hozzáférést felett. Elvileg jón lehetett volna megjelenése, de a dolgok jelenlegi állása szerint nem nagyon fog – csúszik 2007 első felére. (Tiszára egy Vice City, futurisztikus környezetben, cell-shaded grafikával. Nem jött be. Marti)

TABLE 2 (LIONHEAD, XBOX 360)

A **Table 2** két zárt ajtos magtelt lehet megtekinteni, és ott sem játszható formában: Malynex masztro magyarázata szerint azért, mert a játé-



még nagyon kezdeti stádiumban van, és a karakterjének elkövetni azt a hibát, hogy a nagydíjat egy korai, féltag sem kész verzió alapján vonjan le magának vasos következtetéseket. A játék minden esetre készült, és minden aspektusban ki kíván mutatni az elődöt. Példá: adott egy kis falu, oda-mész, jól kinyírsz mindenki, vagy összebarátkozol a lakosokkal. Ha megszárszékett rendszert, fizet és műva ugyanaz a lepkéket ki falu vár – ha barátkozol, lehet, hogy egy nagydíjat fogod. Másik példa: lehet egy vásártérre megnézni. Ha van pénz, akkor egy kastélyba vagy várhoz is mehetsz. A játék mindenki nem csak kényelmi célokat szolgál, a játékosnak kapcsolódni hozzájuk. A játék elején megmutatja a nemet, a harc komplexebb lesz (lőfegyvereket is használhat, a pengefegyverek pedig nagyon építelmek a ritmusrészre), a gyerekek hasonlóan fognak látni (kíneselekben is – ha órákig gonoszba, és is bűn bűn bűn fognak mutatni), szóval lesz itt minden, mi szemek-színjének ingere. Jelenlegben mondjuk az első rész esetében sem volt hiány, remélhetőleg most lesz idő (és technológia) a megvalósításukra. Megjelenés időpontja nincs, a mozték részről legkorábban 2007 végére (de inkább 2008-ra) várjuk a főbb második epizódot. (A zárt ajtókat bemutatót Molyneux úr egyedül vezényelte le, Tardelt és széken, ugrált, tapolt, szétdobta karjait, és csukott szemmel mesélt. Az ember egy geniust! Amit tudni kell a játékról: főszerepben a szemem és a szeretet, meg úgy egészében az érzelmek. Nősi-het, férjhez mehetsz, ha akarod gyermekek fogan, aki szintén érzelmekkel viseltethet majd irántad – ha ehhez szomorú, ha jállokot boldog, persze szarka. Farsadalmi harci rendszer: fegyvered akár bele is akadhatnak majd a te repülőgépbe. Hogy védheted ezt ki? Igyekezz majd olyan helyeken küzdeni, ahol jól elférsz. Más modulokat csinál majd zárt helyen és más nyit terében, így automatikusan úgy igyekezz majd helyezkedni, hogy pl. széles kardcsapásokhoz legyen elég légter. A bemutató végén Molyneux azt mondta, kitalált, hogy olyan eddig még lárt featurát, amiről még közvetlen munkatársai is azt mondták: nem lehet egy játékból beletenni, mert (szó szerint idézem) akkor a hilyeség. Erről állítólag csak jövőre beszél majd a nagyközönségnek. Martin)

Az első rész pályáinak többsége a második felvonásban is megtalálható ez, a „pont-lé-pon” pályákat azonban számúzik. A játék grafika még a végleges (három százelekben van kész), az X360-on kiadott verzióban már megkérlelt volt a (széles hajlathoz) 3D-ra, az új beállítások / ábrák rendszer azonban még nem – ha est a beállítások (állítók) komoly vizuális fejlődés várható. (60%-os készült, 13 fps – csodálós. Kipróbáltam, nagyon nem tetszett, sem a látvány, sem a full szimulátoros kezelhetőség. Remélem még sokat csinosítanak rajta. Martin)

Assassin's Creed: [igen, jön Xbox 360-ra is] Az Ubisoft kizárólagi bérnyílások jótéka most sem okozott csalódást. A rövidke demo bemutató a teljesen interaktív környezet (a főbb, Alair teljesen realista mozgott / vegyült a lőmögben) és nyitott pályákat (korabeli közel-kelet nagyvárosokat modelleztek le) is. Megjelenés: 2007 tavasz. (A színtartó király volt az ingame bemutató, ahogy a páli a lőmögben adott tört magának, és ahogy a háttérben teljesen köztelenül futott, ugrált, mászott, elvegyült, majd hátról nyakon szúrt egy testőrökkel körbevett nemesember. Martin)



Gears of War: Az Epic novemberi sikerdemoján (valamint novemberben jelenik meg) teljesen késznek tűnt, ki lehetett próbálni a single és multi szelekció is. Martin úgy sokat játszott vele, és is adom a szót. (Számomra jelenleg ez a game a következő generáció Warhammer 40K Birodalmi Gárdá, Aliens Tengerészgyalogosok és Killzone-szerű gyilkos háború egyben. Eleget mondtam, nem? Olyan szép, hogy az már fáj. Reméljük tartalmas is lesz. Le fogjátok tenni a hajótokati Martin)



Crossfire: A Pivotal frissen bejelentett militáris FPS-e a közeljövő harcateretbe kalauzolja el a játékos. A videó alapján nem esünk hova töle, de a fejlesztői korábbi dolgok (Conflict-szerű) korrekciójuk voltak, nyilvánvalóan ezt sem szűrik el. Jövőre jön.



Viva Pinata: A Rare gyerekököket és csajokat megélező szórakoztatónéveldeje szintén jó irányba halad – szeptember elején indult az animációs sorozat az amerikai KiKis csatornán, a játékból hatvan órátká szerepel, és a készülőben újabb kreatívát is magához szedhetünk – letöltés formájában. Amenny, de nem kifejezetten nekünk készült az asszony vizuál már régóta a filmetek miatt. (J)színtem árnyéka vetődik az, aki etől sokat vár, de majd meglátjuk. A bulin szinte alig játszott vele valaki, a szakértőktől „túl gyerekes” jelzőt hallottam legtöbbször. Martin)



Kane and Lynch: Dead Men: A szeptemberi Konzolban volt róla szó – új dolgok – derültek ki, kivül, hogy konzolos fronton Xbox 360 eddig. Kellenes, a politikai korrektségé lehet honyó mászárak – várjuk.



Shadowrun: Az E3-on alapos csodálót okozó FPS fél év alatt egész szépen kicsinosodott (kategóriájukkal jobban néz ki), de még mindig nem tudunk napirendre térni a felett, hogy multi-orientált lövöldet csináltak belőle – szerepjáték helyett. A fejlesztők sok minden ígérnek, a mágió vs. futur-fegyverek koncepció sem tűnik rosszknak, de... ók, nem írjuk le még egyszer. (Közepes grafika, közepes minden. Martin)



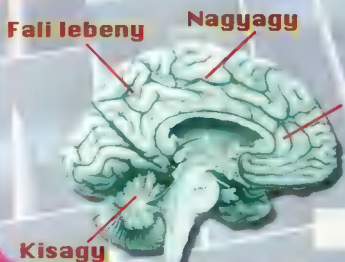
(Amint még kipróbáltam: Eragon (gyanús karakterek szaladgáltak egy erdőben, full gagy), The Sims 3 (Xbox grafika, bűn), Rainbow Six Vegas (Counter-Strike, de legyalóbb szép), Splinter Cell Double Agent (nem és én műfajom, de látványos volt, főleg ahogy a páli a víz alá húzta az örkét), The Darkness (képregényes FPS, nem top kategóriás látvány, ellenben stílus), Call of Duty 3 (mintha a Kelly hőseiben lennél benne, színtem eszméletlen), Battlestations Midway (nem tudtam rájönni, hogyan működik, jobb volt inkább csak nézni), Fantasy Star Universe (mega gagy), Sonic the Hedgehog (állatira bejött, baromfi látványos), Half-Life 2 Episode Two (inkább érdekes volt, mint szép, mondjuk nem a legjobb pályá mutatók), Mass Effect (Halo – Brut Force + Klasszikus C64 Elite, szépséges, „lövöldözés, csapó alapú RPG”-nek hívják, színtem felesleges benne a totikázás, úgysem fogja senki játszani...). Jóhet a magyar premier! Martin.)

liquid

A Forza Motorsport 2 végre játszható volt az X360-on, és a fejlesztők a tervezést is befejezték. A játék nem tudja tartani a kardában kiadott év végi megjelenést, 2007 első felére csúszik (valószínűleg február). A második részbe a korábbián tizenöt százelekkel több tuning / beállítási lehetőséget írtak be – egy átlagos autó 40 ezer poligonból áll. Raklapnyi lehetőséget terveznek – kb. fél évente kínálunk majd egy-egy újabb autó/pályá csomagot. Teljesen új sérülés modell is – autók egyes részei külön sérülhetnek, nagyobb csattanások után le is eshetnek, és ott maradnak az aszfalton a verseny végéig – az erőszakos vezetékek teljesen töltékszűrhözők a zörgölő, a gép csak után csak visszazörg.



A Hónap Témája



A SÖTÉT(BEN ÁLLÓ) OLDAL: A NŐI JÁTEKOSOK

14

Néhány évvel ezelőtt még komolyan tartotta magát a nézet, mely szerint a keménységnél alkotó játékosok kizárólag fiatal férfiak, akik sötét alagsorokba, garázsokba vagy nem éppen virágillatú kollégiumi szobákba bevégve magukat (újik kedvenc foglalkozásuk): Am ahogy a játékok, úgy idővel a játékosok is lefelőttek. A játékok világába nyíló ajtó váratlanul egy megselepn változtat csoport körbe be. A videojátékokkal való időtöltés egykor valóban a férfiak fennhatóság alá tartozott, mára viszont egy széles körben elfogadott társadalmi tevékenységé vált, amely számtalan nőt is a kultusz hívévé tett.

Ehhez a kérdéshez a mai jötekos társadalom hozzáállása erősen változott. Egyesek szerint szinte nem is érdemes baba szülni a jötelességről, hiszen teljesen normális, hogy a nők ugyanúgy és ugyanannyit jötszenek, mint a férfiak, a nemre esetlegesen jellemző léma- és típusválasztás nélkül. Mások szerint egy csajit kontrollerelem a kezében még elképzelni is képtelenség. Jömagam egy köztes állásponton vagyok: jóval több férfijötekos ismerek, mint nő. Ezen három véleményhámozából kiindulva igyekszek választ találni néhány alapvető kérdésre: miképpen alakultak ki a tendenciák?

Hogyan jellemezhető egy női játékos, és mennyiben különbözik (amennyiben különbözik) egy srác gamertől? Milyen női játékos közösségek léteznek ma, és milyen eredményeket tudnak ezek felmutatni? Az alábbi fejezetekben kifejtésre kerül gondolatok remélhetőleg az enyhén szkeptikus olvasók előtt is képesek demonstrálni, hogy a női játékosok folyamatosan növekvő száma miképpen képes változtatni a videojátékok iparának arculatán, esetleg hogyan tudja azt valószínűsíteni, és a szórakoztatóiparban betöltött szerepét tekintve egyetemesebbé tenni.

A női játékos jelensége

Körülbelül tíz évvel ezelőtt a rendszeren játszó háziok abszolút újdonságként számítottak. Akkoriban személyeket nem engedtek igazolni, kiváncsiakni, mi több olyan gyűlölködés áldozata. Am a kép lassan megváltozott, és mára nemcsak a hűtéljételek száma nőtt meg, de a stufák megvárakoztatásán közel telte is a gyengébb nem táborába tartozik. Ennek megfelelően egyre több hályg dalogó hivatalos tesztelőket, tervezőket, irányítókat, producerket, rendezőket, esetleg vezérigazgatókat is meg kell nézni a rendszerben. A rendszerben a legfontosabb játékosok, mely kezdésbe érni, nekiknek kell a lehető maximálisan lefedni a mai masszív piac területét.

Az új játékos meghatározásának manópusz két érdekes definíciója létezik: egyrészt olyan nőnemű személy, aki a játéktelejtés jórban dalogzik, másrészt olyan nő, aki rendszeren... videójátékokkal, szerepjátékokkal, esetleg egyéb játékokkal (pl. társasjátékokkal) játszik. Utóbbi érdeklődés az alábbi stílusú nehézszerzőtől történő kibővítésével, az egyenlőre állóban szintén a játék terjedését, az a szebbi nem képviselői gyakran arra figyelmet is kapnak – ritkaságuknak köszönhetően.

A nőknek a játékiparban betöltött szerepe – lett légyenek hivatalosak vagy vásárlók – az utóbbi időben kiterjedt figyelmet

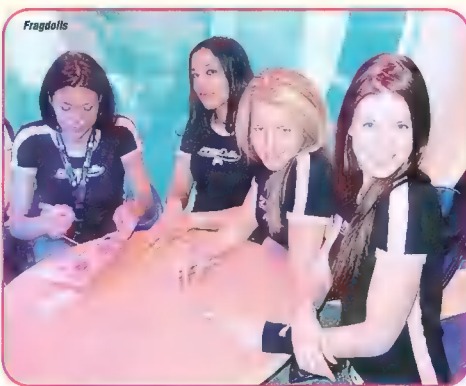
met élvez úgy ■ tudományos, mint az üzleti élet részéről, hiszen a Föld népességének fele nő, ám ők azok, akik kevesebb juttatást vesznek meg. Ennek a változó demográfiai jelenségnek a kutatása vonzza a legtöbb vizsgálati és szakértői kezdeményezést ■■■ területre.

A játéktekésztársapokatok dolgozói igen nagy hányszor fejték, íslæg ha az olyan technológiai területeket nézzük, mint például a programozás. Ennek számos okát számlálom ma, de most inkább vitálok meg a hozzájáról, ennek ellenére szerencsére néhány cél koncentrált erőfeszítésnek lesz arra, hogy minél több hályat hozzon létre a társapokra a kiegészítőkönél több fejlesztőjékről létrehozó vagyott. Az erre törekvés megööl állatváltók néha az etika, mások a kultúra, esetleg az arra irányuló vagy találatok gyökereznek, hogy olyan játékok készítsenek, melyek nagy általánosságban az összes félérdeket megööl.

A szuffrag megvárásról állatunk elöklőre 1995 és 2005 között a 17-18 évesek a 28-30 éves populációra tövödtöl, miközben a játékrészeseknél a háztartásokban előforduló gyökörösök drámaian megööl. Ennek valószínűleg egyöl a női vásárlók is egyre nagyobb hályat és egyre több szál követelnek megöölnek. Ezek a faktörök meöölöbök a videójátékok

eladásának finanszírozási érdekeltségeit is, melynek következtében még nagyobb figyelem fókuszálódott a női játékosok felvevőpiacának esetlegesen kiaknázatlan területeire.

Nemi megkülönböztetések



A legutóbbi mondattól elképzelem már azt is, milyen sok más fontos terület, mely szereplőitől a problémakörömről. Ezzel kapcsolatosan sok férfijuttatás vélekedik úgy, hogy a csajok csak alkalmi játékokkal vagy kalandvárosaikkal szórakoznak, illetve hogy a játékelőrelő nem csak az anyák, akik csemetéikkel vesznek szuffokát. Részben esetekben a férfiak szerepét fenntartott a *status* úgy, hogy a csajok a férfiakhoz hasonlóan nem besebbellítve, vagy bármilyen erre alkalmas tárgyal, Amikor ez a típus négy a típus négy példányban látni juttatni, a saját maguk világában létezik, csupán néhány órára megszabadulni kívánva a társadalmi kényszertől, és engedve a csábításoknak kiélni ősi vadászösztönüket, és úgy gondolkodni, hogy az élet engedelmes a női rétegek és játékok világában, úgy az édeskedés, a szereplők világát.

[illegible]

Bármely videójátékok értékesítésével foglalkozó bolt polcain végignézve az embernek az az érzése támad, hogy csak fiatal férfiak veszik meg ezeket a termékeket. Ezért a sport-, versenyzős és háborús címek nagy száma a felelős. Az egyre több az olyan játék is, mely mindkét nem körében nagy teljesítést arat, mint például a Legend of Zelda, a The Sims vagy a Prince of Persia sorozat. Az utóbbiokhoz hasonló anyagok legnagyobb vonzereje a mesés környezet, a mely történet és a kidalozgat, szimpo-

ikus szereplők. A Jordan Mechner kidaltató karakter legújabb kori szériája is példa arra, hogyan lehet játékok készíteni a női piacra is – amely bizony nem ilyen elfeledendő.

Természetesen azért vannak különbségek a csajok által favorizált játéktípusok között, és ezek sok esetben a rendelkezésre álló szabadidőre is függenek. Akinek nincs túl sok ideje játszani, előnyben részesít azokat a szoftvereket, mely irányítását könnyen meg lehet tanulni, és gyorsan profi szintre lehet benne mozogni. A számítógépi felépítésű és tanulsági szisztémájú anyagokhoz jóval kisebb felkészedést eszünk ne. A lényeg az, hogy tulajdonképpen lehet egy játékosnak az is, ha tulajdonképpen nem lehet meghalni benne – ilyen a Sims, de a másik oldalra pillantva a Grand Theft Auto is.

Íme néhány példa a főbb játéktípusok hölgyek által kedvelt darabjaira:

Szerepjátékok: Final Fantasy
Elbeszélő kalandjátékok: **Legend of Zelda**
Könyven megvalósuló versenyjátékok: **Colin MacRae Rally**
Rejtvényes kalandjátékok: **Prince of Persia: The Sands of Time**
Gyors ütemű árkád kirokák játékok: **Tetris**
Életszimulátorok: **The Sims**

Azért persze vannak kiszelelt érdemi kivételek is, hiszen bőven akadnak olyan csajok is, akik életemre egy masszív kommandós játékosnak az ellenfelét hívás halmoka között. A esteleg a Burnout-típusú versenyjátékok stílusában való száguldozás (ugye, Zsindzsa?). Jelen sorok írója szerint minden idők

legjobb játéka a Grand Theft Auto széria, de tudomásom szerint Tomb Raidernek vagy a Silent Hillnek is sok női híve van; ezzel ellentétben Prince-vegyes csajokkal – saját magán kívül – még sosem találkoztam.

A technológiai fejlesztések szintén új utakat kinyitnak a játékosni vágyó hölgyeknek. Ide sorolhatok például a Sony Eye-Ty interaktív kameráját, mely lehetővé teszi, hogy testmozgással irányítsuk a képernyőn látható eseményeket. Az Internet növekedése szintén rengeteg női vonz a játékokhoz – elég ha a EverQuest vagy a World of Warcraft online közösségének komoly számaránya felmérését nézzük rétegeire gondolkodunk. A mobiltelefonok fejlődése is számos altípusú játékok kialakítását, csokgy, mint napjaink legfrissebb kézi konzoljai.

Játékosközösségek, szervezetek, híres gírlgamerok

Angliában a játékosok valamivel több, mint negyed része nőnemű. Amerikában a gyereggel nem aránya 39%, míg Dél-Koréában kimagasló 69%. Felmérések szerint Magyarországon az arány közel 40%-os – amely ugyan tapasztalatim alapján kevésbé hitehető adat, de árulunk meg, ha tényleg így van. Egy, az ELSPA által kezdeményezett kutatásból az derült ki, hogy az átlagos brit női játékos 30-35 éves, hetente kb. 7 órát játszik, és évente 170 fontot (205 eurót) költ játékokra. A 15-24 éves férfiak álló felhívók erősen telített, így most már valóban fontos-szól az egyelőre populáció felkutatása a timespace-ellenőrzéshez. Ezen adatok alapján bizonyára senki sem fog meglepni, hogy az International Game Developers Association (Nemzetközi Játékfejlesztési Egyesület) létrehozott egy speciális megközelítést csoportot Women in Game Development (Nők a játéklejlesztésben) néven, mely a <http://www.igda.org/women/> címen található meg. Ez az igen aktív felület az eszmecsere és a vonatkozó konferenciához kapcsolódó információk plénuma. Amennyiben a weboldalon is női játéklejlesztőkkel találkozhatunk, az a női játéklejlesztőkkel való részben előzetesen, így egész sor jelenlegi vagy közeli eseményről kapunk listát.

Vannak kicsit személyesebb közösségek, csoportosulások is, ilyen például a Frag Dolls vagy a GirlGamers, de a legismertebb talán a 2002-ben alakult PMS Clan (www.pmsclan.com). Utóbbi egy Xbox Live, PS2 online és PC-játékos női közösség. Eredeti nevük Psychotic Men Slayerz (Pszichotikus Férfiellenlők), ám azt anyhe duvaság miatt később PMS Clanra rövidítették, vagy Pandora's Mighty Soldiers (Pandora Kiváló Katonái) névre változtatták. (Bk nem ászekesverendők az első csaj Quake-klanl, a Clan PMS-szel, mely azóta feloszlott.) A klan alapító és vezető tagjai a Frag Dolls első embeireivel egyetemben fontos részt vállaltak a 2003-ban Texasban megrendezésre került Women's Gaming Conference (Női Játékosok Konferenciája) tétlő elő hazasában, ahol arról is beszéltek, csoportjaik hogyan igyekeznek a realomból a nők és videojátékok kapcsolatában fennálló sztereotípiákat.

A PMS-nem manapság több mint átszáz női tagja van, számos platformra és játékra vonatkozóan. Egy aktív nemzetközi részleggel is rendelkezik, mely elsősorban az Egyesült Királyságban relikte le alapját. Ez a klan abban különbözik a többiétől, hogy nem tesz különbségeket a játékosok között képességek, vagy akár lokálhellyel alapján – bárki szabadon csatlakozhat, amíg nőnek érzi és mondja magát. Másik szimpatikus jellemzőjük, hogy a csaj-játékosokat támogató férfiakat is igyekszik felfedezni – ennek érdekében hozták létre a H2O névre keresztelt akciócsoportjukat. Minden csaj kiválóztat környezetéből egy számára kedves férfi játékos-típus, aki a H2O megjelölést címét veszi magára. Ezek a srácok igyekeznek az ipar figyelmét felhívni a potenciális holgatyvárólak jelenlétére, ugyanakkor a PMS-tagok által rendezett események szervezésében is segítiknek, a játékokajánlásokon pedig kíváncsi lépnék fel. A PMS Clan napjainkban hivatalos szervezetekkel is szövetségre lép, így például a The International Women in Technology Institution-nel (Nemzetközi Nők a Technológiai Szervezetben), vagy a Microsofth, mely utóbbi kapcsán a kímült E3-on és hasonló volumenű rendezvényeken népszerűsítették az Xbox 360-at.

Az általános után lassan az egyesre térve a következők, ismeretebb női játékosok nevei talán számotokra is ismerősen csengethetnek. Morgan Webb az X-play (korábban GameSpot TV vagy Extended Play) című játékesztés tévéműsor híressége és egyik házigazdája. 6 az egyik legszembetűnőbb szatírral női játékos,

számtalan cikk témája, sőt képek jelentek meg róla az FHM-ben (a "játéksztén" megjelöléssel címmel) és a Maximban is. (Ezek után gondolkodni mindenki érdekelt egy foto róla – ld. a mellékelt ábrát.)

Sheri Graner Roy 16 éve játéktérvező, a Sony Online Entertainment és a Cartoon Network veteránja, illetve a Sex in Video Games (Szex a videojátékokban) konferencia egyik szövegírója. Végül, de a utolsó sorban Amber Dalton, a PMS Clan alapítója és vezetőjének gamer karrierje sokunk számára példatárként lehet. A hívtársas játékok világának egyik legismertebb női arca, Amber Dalton (névnevén Athena Twin PMS) sokat tett egy határozottan női territórium létrehozása érdekében a hagyományos humorom alatt álló "játékaránban" – olvashatjuk a 2005-ös Women's Game Conference egyik sajtóközleményét. Amellett, hogy nevet olyan vezető médiumok, mint az Entertainment Weekly, az MTV, a G4TV és az AOL, a világ játékiparának száz legnagyobb befolyással rendelkező hölgye között is szerepel, az Electronic Gaming Monthly (EGM Magazine) pedig a világ egyik legrettegettebb játékosának tartja.

A fentiekben jellemzett szervezeteken túl kisebb-nagyobb női gamer-közösségeket a alábbi weboldalakon találunk – érdeklődők:

www.fragdollz.com
www.girlgamer.com
www.womangamers.com
www.gamergirlz.com
www.gamergirl.com



Végkicsengés

Az Entertainment Software Association (Szakirokázható Szoftverek Egyesülete) 2005-ben végzett felmérése alapján világszerte a női játékosok 43%-a nő. Ennek az egy felmérésnek növekvő számmal ellentét azonos játékosság és sok játékos a női játékosok és a férfiak közötti különbségek és a játékosok, sőt az ipar alkalmazottai létező tényét. Pedig mi csajok inkább játszani, és sok dolog ugyanúgy élvezünk, mint a srácok. Amennyiben pedig a játékokat előlők ipar képes a perspektívá-

ját a "hardcore vagy semmi" nézőpontjából a "tisztelőteljes", illetve a "humoros" kategóriákra is kiterjeszteni, jó úton leszünk a nemzetközi – és nem utolsósorban magyar – játékosközösségek nemleg kiegyensúlyozott, ezáltal modernebb formájára felé.

Reméltem, a fentiekben írottakokat sikerült-játékosközösségek nemleg a mai magyar játékos karácsond, illetve a játékosok felkutatás online és offline média eme mostohagyerekeire. A továbbiakban is igyekezzem a fentiek felkutatás felideríteni, illetve a női játé-

kos véleményének hangot adni a Konzol Online-on (www.576konzol.hu) hetente jelentkező Gírlgamer rovatomban. Szívesen várunk oda mindenkit, hiszen mi a Ti véleményekre vagyunk kíváncsiak nemcsak a csajos cikkeket, de természetesen az összes kiderítés híri megírójátokra végezt is.

Petunia
petunia@tombraider.hu



ELŐÉTEL, MEGKAPTUK, MEGKÖSTÖLTÜK

SONIC THE HEDGEHOG (SEGA - X360, PS3)



Sonic nagy visszatéréseként beharangozva tűnt fel a következő generációigén alig egy évvel ezelőtt a SEGA elsődleges hírostroma – most pedig itt van egy rövid, ámbarot nagy reményekkel tápláló előzetes formában, alig egy hónappal a végleges verzió előtt. Sokat látnunk és hallatunk már felüle, de ezúttal a személyes próba mond végleteket Sonic felett – ez bizony gyenge. Gyenge, mert már az első pár másodperc alatt nyilvánvalóak a hibák: Sonic alighogy megleszi az első lépéseket, máris olyan gyors üzemmódban kapcsol (átírási sebesség), hogy lényegében irányíthatatlanná válik – ehhez nagy mértékben hozzájárul

az előzetesbe pakolt pályák is, ami apró, ellámpeszté magasságokban csúgós kis szigetek kint, melyek mindegyike akár 1-2 másodperc alatt bejárható, vagyis pont annyit idő alatt, míg szándékunk felveszi a nyúlcipőt. Grátiszként a kamerakezelés is úgy pocskol, hogy van, mivel a jobb analog kar érzékenysége konvergál a nullához. Ennek ellenére nem rossz az STH, korántsem – a két sajtósági Adventure kiadás, valamint a borzalmas Shadow spin-off után a SEGA ismét visszatért az alapokhoz, az STH hű ohhoz a formulához, ami több mint egy évtizede mutatkozott be. Lényegében minden más a helyén van, az aranygűrűk, a szétlérhető



lédák, a klasszikus ellenfelek, a hurok – ehhez jönnek az olyan ajándékok, mint a „szélén”, ami egy a pusztá levegőn átvlelő, gyakorlatilag láthatatlan járat. A tempó tehát a régi, a látványvilág viszont vadonat új – ha nem is elszalasztottan gyönyörű, de mindenképpen remekül fest, különösen az ellámpeszté vizezfekt az, ami külön figyelmet érdemel: egyedüli probléma e téren csupán néhány alkalommal tűnik fel képrészlet gondok képeben. Van még tehát remény arra, hogy a játék remek lesz, hiszen a hátralevő időszokban még orvosolhatóak a hibák – kérdés, hogy a SEGA megteszi-e a szükséges lépéseket.

F.E.A.R. (VIVENDI / MONOLITH - X360)

Ismét a 360 felé kacsingat a Monolith – a pórájt rákötött remek Condemned után ezúttal a 2005-ben más platformon már bizonyított F.E.A.R. sziveskedik áthajítani magát konzolokra. A stílus a vilázt, továbbra is FPS-sel állunk szemben a horrorisztikusabb törtétele. Paranormális nyomozás helyett ezúttal a rendőrség egy különleges egységének tagjaként merülünk elő az azonosítatlan lények világnak moskában. Am a gondok már az első képkockák alatt megmutatkoznak – hagyományos televízió egyszerű a kép szégyenletesen nagy szelétet takarja ki a feleke keret, másrészt a képarány a szímmel, ha csak minimálisan is, de nyilvánvalóan torz az egész. Ráadásul a látvány sem nevezhető éppen nextgennek: bár a F.E.A.R. a maga idejében izgatottan gyönyörű volt (kelllett a hozzá prémium kategóriás hardver erősen), látszik, hogy kicsit eljárt felette az idő – ez nem is lenne feltétlenül baj (bár azért a Condemned által magas-

ra felöltött mércét jó lett volna, ha eléri), ám a konverzió minősége már igen. Az említett torzítások felül sajnos bődületesen rosszul sikerült a fényforrások és a textúrák beágyazása. A helyszínek vagy túl sötétek, vagy túlságosan világosak, a felakro felhúzott textúrák pedig legálább annyira sterilnek és oda nem illőnek hatnak, mint az a Quake esetében is megüjtött. Ráadásul az árnyékok sem úgy és oda vetülnek, ahová lennie nekik. Aztán itt van a néha egymásba ovaadó tárgyak esete, valamint az irányításban tapasztalható problémák – túl nagy a analóg karok holttere, lassan reagál a parancsokra, az pedig egy FPS esetében kritikus hiba, még ha a beállításokban ez úgy-ahogy orvosolható is: pontosan ugyanottól a kórtól szenvedett a Far Cry is. De legálább a képrészletis folyamatos, az okozások jelek legkisebbé nyoma sincs. Pedig maga a játék nem lenne rossz, sőt, a maga nemében még ebben a formában is remek, egyáltalán sajtósági

gos Max Payne FPS utángondolás klasszikus horror sablonokból építkezve. A tűzharcok remekek, a kilőt golyóknak érezhető ereje van, az ellentelők okosak, takarékosnak, fedezékek mögé bújnak, kooperálnak és ellenállnak a figyelmünkkel. Az időzítés, a „bullet-time” funkció abszolút feltétlenül, a tömegmészárszárak alapvető. A szétlérhető – feltárolható terepárgyak szintén remekül emelik a hangulatot, különösen az a jelenet tetszett, mikor egy fémbe készült ruhásszekrény mögé bújva várjuk, hogy elhagyjon az ellen munióciója, az pedig addig lövi a szekrényt, míg az nem borul. A horror vonulat erősítő látomások, a kihagyhatatlan 5-6 éves kislány feltűnése a legvéresebb részeken a klasszikus japán borzongatóra emlékeztet. Nem lenne tehát komolyabb baj a F.E.A.R.-rel, ha nem szenvedne annyira a technikai oldalon – a megjelenés közelségét láva az orvoslása már nemigen kerül, úgyhogy csak óvatossá tessék közelíteni hozzá.



WWE SMACKDOWN VS. RAW 2007 (THQ - X360, PS3, PSP, PS2)

Habár a közhiedelmekkel ellentétben nem csak Amerikában, de Európában (és hazánkban is) hatalmas rajongótáborra van a pankrációnak, eddig sem voltak túl kelendőek a témával foglalkozó játékok. Pedig a maguk nemében remekek voltak, tökéletesen átadtak azt a pénz, a színeskedés és a közönség szárazkajátására építő „sport”, amelynek követése hétről hétre több millió embernek nyújt kikapcsolódási lehetőséget. A WWE Smackdown vs. RAW 2007 (de piszkos hosszú egy címe van) egy még a PS1-en startolt széria nyolcadik (I) része – az első, amely más kontinóra is megjelenik: jelen állás szerinti gondolkodás szerint most egyelőre marad is 360-on. A tennetesen előzetes verzióba mindössze egyetlen aréna került két pankrátorral, valamint 3 tutorial videóval – utóbbiakat érdemes többször is megnézni, az irányítás alapvető dolgain felül a pankrátorokhoz tartózkodni is bevezetnek, elmagya-

rúzza az elemi foglalkozás mellett egészen a komolyabb mozdulatokig. Ami már az indításnál is szembetűnik az az, hogy a WWE szép: na nem annyira, hogy zsebelődhöz kéne nyúlni, de kifejezetten tetszős – a karakterek ábrázolása példátértékű, míg a szórakoztató végigfutó zsidóságcsopék is láthatók, a meccs végjártékban pedig a felszokott személdokkáiból és egyéb bűrlélektől szabályosan csúgóp a vér: testnev van tehát bősége. A legjobb megis a ringel körülvevő közönség, mely nem csak hogy teljes egészében három dimenzióban pompázik (a kartonemberek korszáka lejött), de reagál is arra, amit csinálunk. Ha megállítjuk céljából „buntunk” az ellenfél felet, szórakozásban tör ki, táblákat emel fel – ezzel párhuzamosan az ellenlábór drukkolni kezd. Amint kimászunk a ringből az ott körülvevő alkotónál részre – és előbb utóbb ez be fog következni –, úgy felejtük közeledve hát-

ráhőkölnék. Maga a játékmélet is hasonlóan élvezetes a magamfajta antipankrátoroknak is – az irányítás bár az elején kissé bonyolult (az összes bumpert, ravszt, D-padt használja), egy-két meccs alatt megtanulható, annálal pedig ténylegesen beindul a könnyetlen harc. A klasszikus potfokozás csupán apró nűnsz, a lényeg itt a lefogásokban, az ellenfél földre küldésén van, valamint testrészeinek leamortizálásán, melyről egy ikon is tájékoztatást ad. A „momentum meter” ezek sikeres kivételzésével töltődik, maximuma töltődve válnak elérhetővé a komolyabb, látványosabb testmozgások elemek, melyek kellekppen leforasztják az ellenfelet ghozz, hogy a földre küldve ott is maradjon a részamolás végéig. Összefoglalva tehát bátran ajánlható mindenkinek a WWE, akit egy kicsit is vonz vagy a pankráció, vagy a verekedés – konzolpártíhoz mindenesetre alapkéllék.



IMA MANAGER 2007 (CODEMASTERS - X360, PS2)

Kevest lehet elmondani az IMA Managerrel – egyrészt mert a legnagyobb csendben, szinte fü alatt készült, másrészt pedig azért, mert talán a mostani felhozáat egyik legsajátságosabb

darabja. Nevéhez hűen lényegében focimenedzser, mégpedig a különlegesebb fajtából – az igazolások, keretek és statisztikákban furdónak vagyóknak tökéletes választás lehet, hiszen az elköpésztésen összetett, gyakorlatilag sem utolsó stopláng minden állítható, ráadásul az egész egy intuitív kezelőfelülettel párosult, ami a hasonasztási játékok Achilles sarkát a 8-9 fős osztott felület egyes lapjai között a bumperekkel lehet navigálni, ám ezeken belül is találhatunk újabb rétegeket, melyek már a D-paddal lapozandók. Saját taktika létrehozása, a csapatok egyéni pozícionálása egyedi edzésterv. Hajmeresztő részletesség, a legérdekesebb momentum talán mégis az egyedileg létrehozott match engine, amely végre teljes mértékben látványos, három dimenziós megjelenítést használ, így lényegében egy FIFA / PES szintű látványban lehet résznünk. Ráadásul a ligának saját virtuális TV csatormája is van, ahol a teljes bajnok-ság megtekinthető, minden meccs, sorshúzás – az illúzió mukulátion. Az előzetes verzió csábító, azonban összetettsége

okán nem ajánlható széles körben: kicsit bonyolult, kicsit nehéz, de az biztos, hogy ha egyezer belemérlsz, kizárt, hogy egyhamar kikervevődsz belőle.



FUZION FRENZY (HUDSON - X360)

360-on folytatódik az X1-en gyakorlatilag nyitócímként megjelent Fuzion Frenzy: a minijáték gyűjtemény ezúttal is több tucatnyi sajátságos kis izét kínál, lényegesen szabó látványvilággal. Az előzetes verzióban mindössze három szerepelt, Conveyor belt Chaos – sajátságos tárgyasztó teherhordó verseny, a pályá közepére hulló ládákot kell a saját területre cipelni. A dalgot nehezíti, hogy keresztben és hosszban is fűszalag van lefektetve a pályán, amely az éppan erre poflyan dobókat egyenesen az ellenfél közönsébe szállíthatja. „Sumo Pain” – a „klasszikus” galériás Sumo sajátságos változata, ahol immáron nem csak az a cél, hogy a pályán maradjon az ember, hanem hogy a padló eleme-

inek minél több darabját fesse a saját színeire. „Ice Treasure Hunt” – az oláholva jégárbókban lapozó érméket kell összegyűjteni. A dalgot nehezíti, hogy a bűmböket először el kell olvasztani, valamint hogy az ellenfelek lángszóró párr másodpercre mozgásképtelenné tehetnek bárkit. Érdekesebb, viccesek – ez tény, de sajnos az is, hogy míg a első rész esetében is tonányi különbözött jötték volt, abból használható összesen csak maximum három, na meg azt is felejtjük el, hogy az FF vérbeli partitjáték, egyedül használva nem ér semmit.



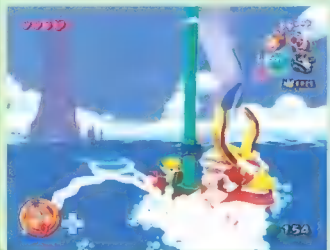
Szoftver Rovat

A KURRENS GENERÁCIÓ KLASSZIKUSAI II.

Ismét szól a dal – megállíthatatlanul zakatol előre a kurrens generáció klasszikusainak összehállítása a végállomás, az egyértelmű győzeles felé, ítéletet mondvá a három piaci szereplő által felmutatott teljesítményről. Már ültünk vadlító sportkoszárakban az éj leple alatt, igazgyöngyöt kerestünk a roncsos telepen, meghallgattuk a destruktív ódját – most pedig kalandozunk, kalandozunk a mesevilágban, az Ezeregyéjszaka Meséiben és végül ismét a valóban mögöttünk. **Tartasuk azonban szem előtt:** az elkövetkező ódalokká beavagoltatott alanyok szortírozása és a szerencsések bekerülése hosszas tanakodás után, több kalleggát kifogva alakultak ki és így mindenképp egy réteg izlését és megítélését tükrözik – éppen ezért kérünk olvasó, hogy ne vedd szemünkre, ha a végeredménnyel nem lennél teljes mértékben megelégedve; megtettük, ami erőnkől tellett. Gentleman, start your engines!

7. THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER

Nehéz objektíven, érzelmek nélkül értekezni a Zelda saga bármely epizódjáról – arról pedig különösen, amely a sorozat megjelenésétől és játékménétől radikálisan eltért. Ezt a Wind Wakert senki sem várta – legalábbis azok biztosan nem, akik abba a WW-be szerettek bele, melyet a Nintendo a Gamecube megjelenésekor hitegette a népel. Az N64-éra által kitermelt két klasszikus örökbe lépő, immáron masszívan és tagadhatatlanul háromdimenziós,

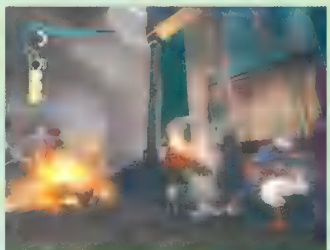


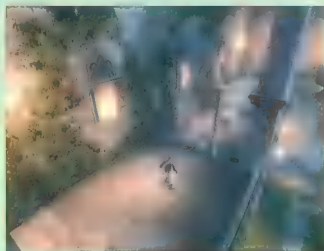
klasszikus folytatás. De nem lett: így 3 év után visszatértem talán nem fog megkövetelni senki ha azt mondom: hálá az égnek! Köszönet Aonuma-nak, amiért mert újítani. Abélyett, hogy – erős sarkítással – egy szokványos, már kissé unalmas formulát süstit volna el a szokott alakkal, inkább megiette azt, amit korábban kellett volna: Hyrule világának lakosaihoz igazította a körítést. A sokat hangoztatott "cell shaded" stílusú grafikus ábrázolással sikerült túllépni a szabvány fantasy jellegén, létrehozva ezzel egy sajátos (a klasszikus Dragon's Lairból alaposan merítő), mesészerű stílust. A WW szebb mindennél, ami 3D és életszerűbb, mint bármilyen 2D-s megoldás – egyszerű, lefészelt, kissé szifizált mégis úszik a színek tengerében. Ez az ábrázolásmód az, ami tökéletesen illik mind a Zelda által hozdott üzenethez, mind ahhoz a radikális változáshoz, amely végében a varázslatos földön. Talán ez a WW másik nagy érdeme, egy vadonatúj, teljes egészében ismeretlen tájat teremtet, egy olyan hatalmas vadvírágos síkságot, ahol a víz az úr és minden talpalatnyi föld maga az égi manna. A nyitott, szabadon bejárható világ többé nem volt ábránd, hajóval, mindig szélirányban haladva a gigászi térképen gyakorlatilag bárhová el lehetett jutni, ez pedig új tölteket nyitott a lineáris sztori végig vitélet felül bár nem osztják sokan a véleményem, de hiszem, hogy a Wind Waker pontosan az, amely kitérte az alapját a Wind Waker MMO számára, hiszen már magában az alapjátékban megvan minden, amely élvezetessé tenné: csupán az által felkínált területet kéne drasztikusan megnövelni és voila. Ráadásul a kincsek térképek, a kincskeresés

lehetősége egyértelműen felül, és erősebb nem gyermek kori álmanak megtestesülése. Ugyanakkor sikeresen meg tartotta és ötvözte az újdonságokat a korábban bevált sémmel, játékelemekkel, hiszen itt volt Link sípjá, itt voltak a gyűlölt rüpiák, a klasszikus feyverreptető, ráadásul ugye a végjátékban még az is megjelenítésre került, amire azért ilyen kezdet után kevesen számítottak... Annak ellenére, hogy a Wind Waker nem váltotta meg a világot, nem hozott magával forradalmi hordát, egyesek szerint pedig "nem is igazi Zelda epizód" mégis vitathatatlanul jelen generáció és a Gamecube klasszikusa. Megmutatta, hogy a kis kockában is rejlik (nem is kevés) erő, hozzédért ember pedig in legegyszerűbb eszközökkel is képesek Mac-Gyver módjára strapabíró vázat farigcsálni: csak hagyni kell őket dolgozni.

6. PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Prince of Persia: a játék, amely minden magára valamit is adó PC-n megtalálható volt, legyen az apu / anyu munkahelyi 286-os, vagy a házi bivalyerős és egy magasabb kategóriát képviselő 386-os. Jordan Mechner '89-es klasszikusa egy új fejezetet nyitott a digitális szórakoztatásban. Mechner nem csak továbbfejlesztette a Turrican formulát, nem csak átültette egy merőben más környezetbe, de már akkoriban lefektette azon technológiá alapjait, melyet mind a mai napig használ a játékipar. Azzal, hogy testvére ugrálást, gurulást felvette egy borús nyári napon a kertben, lehet, hogy összehozott egy kellemes délutánt maguk számára, de egyben egy új fogalmat is teremtett "motion capture". Igaz, akkoriban még nem érzékelték tucatjával, hanem kézzel ültette át gépre az emberi mozgásokat, de az alapul ugyanaz. A PoP vérteli pionír, igazi klasszikus, melynek sikerét egyetlen folytatása sem tudta megismételni vagy egyáltalán megközelíteni. Évekig át pihent a fiókban a formula, mígnem '99-ben le nem porolta Learning Company – bárcsak ne tette volna. Nem volt különösebb probléma az első 3D-be átváltott epizóddal, azt leszámítva, hogy már-már irányíthatatlan, néhol kissé ronda, feladványok terén pedig siralmasa sikeredett. Éppen ezért talán nem is meglepő, hogy a jogok átvándoroltak az Ubisofthoz, ami 2003-as nagy visszatérése / reformja után annak rendje és módja szerint elő nem vette. Talán már ott sikerült volna ítélni a projekt, hogy az író és designer szerepért





maga Mechner töltötte be. Talán már akkor eldől, hogy klasszikus válik a folytatásból is, mikor először bemutatják. Talán azért, mert a Sands of Time pokalban jó játék. Pedig a képlet egyszerű – az Ezeregyéjszaka meseiből kölcsönzött környezetben adott a herceg, a hercegnő, a kard, valamint a gonosz idegen. Aztán bejött a képbe a homok, az idő és lényegében minden megváltozott: a Sands of Time egyszerű platformerből komoly logikai akciójátékká avanszolt. Az alapok lényegében változatlanok, a herceg továbbra is elképesztő magasságokba mászik, ugrik és csúszik, lufifangos, halálos csapdák kerül ki, lényegében a képzeltet harcol – pont, mint régen. Néha viszont komoly károkozásba kezd – pont, mint régen. Csak hogy a megkezelítés változott: míg a klasszikus PoP érában egy fél jobb ellenféllel nem kellett összeakasztani a bajust, addig itt már lényegében tömegesen öznöltek a lekoszabolandó szerecsenek – a PoP harcrendszere pedig példátértékű, főleg annak tükrében, hogy ez csupán másodlagos a játékmenetet tekintve. Elképesztően látványos, hihetetlenül élvezetes többszereplős összecsapások, melyre a koronát az alig két

gombol használó irányítás tette fel: pontosan intuitívulása okán annyira zsenális, annyira megfoghatatlan. És akkor még nem is néztük az idő visszapörgését – azt az opciót, ami egyetlen húszhárommásodladdal oldotta meg a Tomb Raider örökség által hordozott legidegesítőbb momentumot: ahelyett, hogy örökre egy korábbi játékállást kellene visszatölteni, elég csupán visszaforgatni az idő kerékét és újból megpróbálni – vagy más utat találni. Mert a Sands of Time a vélosztárról szól, a megfontolt döntések megfontolatlanságáról és megfontolatlanságáról, a halálról, arról, hogy egyetlen rossz lépés is a túlvilágba vezet. A mesterein felépített atmoszférához hozzácsapott, valóban tündökölő arab környezet a gyermekkori mesék megélevenedése, a herceg alól csupán a fehér lábiányzik: na meg az „egyedi” pecsét. Mert bizony az utána érkező folytatás emelte ki a rétegjátékok közül a SoT-ot: a Warrior Within „darks” megközelítése, akcióközpontúvá tétele elveredte az örökséget, a haland, a felfedezés, az izgalom és a magány örökséget. Perszta hercege tündökölt és tündökölni fog, az új sárjakra pedig az enyészet és a pusztulás vár.

5. OUTRUN

Ha a Burnout 3 volt a destrukció ódája, akkor az Outrun 2 az árkád versenyzés színpontja – egyszerűen egy klasszikus fejlesztésének iskolapéldája. A nyolcvanas évek Outrunja a letűnt aranykorok hírvivője, a felhőtlen szórakozás, az érmesegység és a digitális médium első lépésének megörökítője. Az AM2, a SEGA, a játékipar ak-



kor még alkotott, innovatív és félelmetesen kreatív volt: mert akkor nem volt szükség, hiszen éppen születésben lévő még az összes magányában csüggött a semmi fáján. Nem voltak jól elkülöníthető szegmensek – volt egy massa, melyben vagy benne volt valaki, vagy nem: nem voltál geek, ha szeretted a Pac-Man, vagy elverted a szebpenzéd jelentős részét a Galagóban. Nem voltál „játékos”, csupán egy egyszerű halandó aki betért az árkád szentélybe. Aztán a szcéna maga ellen fordult, hagyományhű számúráj módjára saját gyomra mellébe vágta a szórakoztatás új szíjait homváza építkezése felhőzet Bóbel tornyának alapjait. A kilencvenes évek közepétől megindult az a folyamat, melynek végnapjai mostanság telnek – a videojátékok meghonosítása a nappaliban megélt az árkádok: globálisan. Hiába a japán szentélyek, a nyugati minimál bevásárlóközpont centrikus helyőrségek, a játéktér, mint olyan az underground szubkultúra része lett, ahelyett, hogy továbbéljélőlt volna. Az Outrun 2 ezen paradox helyzet testamentuma – csak megélt az árkádok, most pedig vissza akartor hozni azt a korszakot, 17 évek kellett eltelnie ahhoz, hogy ezzel megpróbálkozzon, a járulékos portokát – számíto: mert bizony az Outrun 2 a „modern old-school”, antik restaurációja, két jelentéslen előző közösség egy téli aló hozzászólás temploma. Az O2 lehetett volna rosszabb, sokkal rosszabb is – szürke, homályos átirata egy hasonlóan közepeszerű gépnél, ahelyett instant klasszikus, telt idomú nehéz-bombázó születet a hosszú vajúds útján. Nyomod a gözt, dönted be a kacsí farát, csikorgó kerekkel, csúszkálj vedd be a kanyart, nézd le tájál, élvezd a szágulds, a vezetési élményt: mert erről szól az Outrun. Ez nem a Gran Turismo, a precíz mérnöki élszimulátor, a realitás átrágása a virtuális térbe. Az Outrun 2 benzingóztól és a kipufoából áradó fűllet meleggél örvözt útazós, utazós a Föld tájai és az emberi kultúra állomásai között a – a „Palm Beach” naposított homokos tengerpartja az őssza virblásának lenyomata, míg az újonnan krédli szintek az ifjú sorj gyűgyyszemei: a „Cloudy Highland”, a brezli kő-főledek találka uralt tája, a „Tulip Garden” a holland virágmezők meszerű ábrázolása, az „Industrial” Complex a modern indusztriális társadalom kórháza. Az anyósülésen ülő szőke az emberi faj emocionális hullámvasútiának tökéletes ábrázolása: a vesztés pozícióba csúszás alatti hajlék, a győzelemmódban bárány öntélet kézzésválása a száguldsz profizmaszán és gyatróságának visszaléte. Az Outrun 2 pontosan azt, ami a Doom 3 volt a Doomnak: ugyanazok a trükkök, ugyanaz a táj, ugyanaz a megszokott játékmenet, csak épp csillag, hightech gnyába átlizetve. Az Outrun 2-nek nincs párja, egyszerűen nem lehet, hiszen az Outrun 2 maga a megtestesült tökéletesség – vele csupán csak a majdan érkező Outrun 3 említhető egy lapon, mely remélhetőleg öröklí a varázst: ha nem, akkor átadja magát az enyészetnek – de ez a gyémánt mindig is csillagló fog.

Nyerményjéteket hirdetünk: az az első í ember, aki helyesen megípell, hogy mely játékok szerepelnek a soron következő 4-3-2. helyen, egy-egy pálvál hely gazdagob. A típetek fórumunkba várjuk (<http://www.576konzal.hu>) a megfelelő topica – sok sikert!

HARDVERROVAT

PLAYSTATION 3 MÍTOSZVADÁSZAT



Bár a sors úgy hozta, hogy Európa nem kap idén PS3-at (lásd hírszekció), az elmúlt hónapok során annyi levelet, telefonát és fórumbejegyzést kaptunk a részleteket illetően – elsősorban a technikai alapfogalmakat tekintve –, hogy itt az ideje egy kis felvilágosító előadásnak. Megcáfolunk / megerősítünk pár mítoszt, bemutatjuk az alapfogalmakat, a különböző kizsérlelésű gépeket, a csatlakozásokat, valamint adunk egy kis útmutatást a vásárlást il-

letően (mindezt árak nélkül) – a leírtak jelentős része ■ Xbox360-ra is igaz, így aki konzolvásárlás előtt áll és nincs tisztában ■ dolgokkal, annak álljon itt ez ■ két oldalas kis szösszenet segítségül.

BASIC VS PREMIUM

Bár a Sony 2005-ben még határozottan cőfolta, az idei E3-on már biztosan vált, hogy a PLAYSTATION 3 két kizsérlelésben érkezik, eltérő árazással és értelemszerűen más és más funkciókkal / eszközökkel.

Először is ■ ■ ■ a belépőszintű **Basic csomag** – benne pedig a gép, egy 20 gigás winchesterrel, egy darab HDMI porttal, vezeték nélküli (Bluetooth) kontrollerral, Blu-Ray meghajtóval, kompozit AV kábel... és ennyi. A gép még így is teljes értékű, tökéletesen lejátssza ■ Blu-Rayen érkező tartalmakat (játékokat és filmet), csupán nem tartalmaz annyi kényelmi funkciót, mint a Premium kiadás.

Az ■ **Premium kiadás**, ami borsosabb ára miatt lényegesen több kizsérlelést rendelkezik. A winchester ■ ■ ■ alapfelszerelés (igaz, itt már ■ 60 gigás változás). ■ Blu-Ray meghajtó, a vezeték nélküli kontrollert és ■ kompozit AV kábel ügyszintén, azonban itt már van flash kártyaolvasó, beépített Wi-Fi adapter, HDMI port, valamint a lemezbe- szívó tálcá fölélti rész nem műanyagból, hanem izléses fém- ból van.

Mit jelent ez a gyakorlatban? Azt, hogy aki teljes multimé- dia élményre vágik, mindenképp a Premium kiadásat vá- lasztja. Aki a Basic mellett dönt sem szenved csorbat, csupán le kell mondania a különböző kártyaolvasóról, a vezeték nélküli internet-csatlakozás lehetőségetől (mely nem nagy ér- vágás, ■ hógymányos kábeles megoldással ugyanúgy csat- lakoztatható hozzá mind a net, mind bármely más kom- patibilis eszköz). A vezeték nélküli kontrollerről azonban nem kell lemondania senkinek, ez mindkét csomag alap tarto- zéka, ráadásul a beépített akkumulátornak háló elemekkel ■ ■ ■

kell szenvedni, ■ géphez mellékelte USB kábelrel akár játék közben (?) is töltétre lesz az alkalmatosság.

HDTV VS SDTV

Bár ■ HDTV témát már kismilliószor körbejártuk, azért a biz- tonság kedvéért írjuk le újra – HDTV-nek tekintünk minden olyan televíziót, mely 16:9-es képarányú, megbirkózik az 1080-as interlaced vagy progresszív szignállal, valamint a 720 progresszív jellel. Konyhanyelven ■ HDTV pozitívumai: szélesvásznú kép, nagyobb felbontás (ezáltal lényegesen jobb a képmínőség). HDTV többleté is lehet, létezik hagyomá- nyos képsíves verzió is, de a leginkább az LCD, a plaz- ma és a projektoros megoldás az elterjedt. Fontos: nem min- den bősébe nagy plazma / LCD minősítésű HDTV-nek, csupán az, amilyen szerepel ■ ■ "HD Ready" felírral, vagyis megfelel a specifikációnak. Ahhoz, hogy képességeit kihasználjuk, szük- ség van nagyfelbontású jelre ■ ■ lehet TV adás (házonkban várhatóan csak valamikor 2012 tájékkán kezdik sugározni az első kísérleti adást, külföldön már jóval elterjedtebb), vagy a konzolból kijövő jel: és akkor el is érkezik a PS3 / Xbox 360 csatlakoztatása. Ahhoz, hogy maximális élményben legyen részünk, ajánlott a HDTV vásárlás – általa teljes valójában él- vezethető az elének rakott látvány, minden részlet kitűnremedik, jelentősen megnő az élmény.

De osszassuk el is mindjárt a legnagyobb hoaxot (hoax = alaptalan, pánikkeltő pletyka): ■ hógymányos, képsíves te- levíziók (ezeket hívjuk SDTV-nek) is tökéletesen együttműkö- nek az új konzolgenerációval – vagyis ■ jelenlegi apparátus le- csatolása nélkül is használható a PS3 / Xbox360 mindenféle szaggatás, vagy inkompatibilitás nélkül. Ennek persze ára van a képmínőség jelentősen romolhat, azonban tény – még így is makulátlan az élmény, ■ nextgen konzol által még ugyanúgy netgen látványt produkál, ha hógymányos TV-n nézzük: csu- pán az elvukult tehégekkel mantrálja az, hogy HDTV nélkül nem több ■ ■ ■ egész egy telpiszkál előző generációval.



Multimédia monitor



HDMI kábel

kábel



Külön kábel-csatlakozó vásárlása nem szükséges sem az SD-, sem a HDTV-re való átváltáshoz – a csomagban alapból mellékel a SCART átalakítóval a hagyományos, míg a komponens HD-AV kábelmel HDTV-re köthető. A helyzet csupán a HDMI esetében más: térjünk is át arra.

HDMI

Újabb mozaikszó, manapság igen sokszor emlegetett – a High Definition Multimedia Interface (vagyis HDMI) egy olyan új digitális adatátviteli interfész, ami egyetlen kábellel át továbbítja a nagyfelbontású és kiváló minőségű digitális videójelet a több csatornás audio jellel együtt. Konyhanyelvvel: nem kell SCART átalakítóval, több kábellel birkózni, elég csupán egyetlen egyet használni. Mire is jó ez a gyakorlatban? Nos, ezáltal lényegesen jobb kép- és hangminőség érhető el, a játékok az elérhető legnagyobb felbontásban futnak, így minden részlet kristálytisza, a penészes kép szintet kettészeli bárki retináját. Másik felhasználási módja a Blu-Ray / HD-DVD-n kiadott filmek ugyanis olyan másolásvédelemmel vannak / lesznek ellátva, melyeknek köszönhetően az amúgy nagyfelbontású filmek DVD minőségben tekinthetők meg, ha az ember nem HDMI képes TV-n át, analóg kábelkkel (például a jól ismert kompozittal – vörös, zöld, kék csatlakozó) próbálja megtekinteni őket. Szerencsére ez a másolásvédelem csak valamikor 2010 környékén aktiválódik – úgyhogy emiatt jelenleg nem kell aggódni senkinek, maximálisan megkapja a nagyfelbontás élményét a jelenleg elérhető technikai színvonalon.

Végül is akkor mi a egész hátránya? Nos, jelenleg leginkább az, hogy HDMI csatlakozóval felszerelt HDTV kevés van – nem csak itthon, hanem világszinten. Az indok egyszerű, az ilyen csatlakozóval felszerelt TV-k többsége a prémium kategóriát képviseli, vagyis alaposan a zsebünk mélyére kell nyúlni – vannak persze olcsó LCD kijelzők ilyen csatlakozóval, csak ugye jobb a minőséget szem előtt tartani és csak azután foglalkozni a felszereléssel. E nélkül is szépek, jól játszhatóak lesznek a filmek / játékok? Természetesen: ez csupán minőségi előrelépést jelent, a teljesítményt nem befolyásolja.

A PS3 mellé azonban nem mellékelnek HDMI kábelt, így ahhoz, hogy kihasználhassuk az 1080p (és az ezt felváltó) képes HDTV előnyeit, 5-6 ezer forintért külön kell megvásárolnunk egy elektronikai boltban a szükséges eszközt – az összeg nem túl szíven senkit, tekintve, hogy a HDMI képes TV-k ára milyen magasságban mozog: akinek arra futja, annak ez csupán járulékos kiadás. Alternatív megoldásként szóba jöhet a monitor használata.

Monitor

Monitorra kölni több dolog miatt is hasznos: egyrészt, mert így kiszakítható a konzolból az elérhető legnagyobb felbontás (feltéve, ha erre a monitor is képes, ami függ a paramétereitől, fajtájától), másrészt pedig mert monitorból még mindig több van otthon az átlagember otthonában, mint HDTV-ből. Ahhoz, hogy kihasználhassuk ennek az alternatív képmegjelenítő eszköznek az előnyeit, szükség lesz egy a csomag részét nem képező, külön megvásárolható VGA vagy DVI kábelre.

Fontos azonban tudni, hogy az elérhető maximális felbontás függ a monitor fajtájától, típusától: a régebbi modellek nem képesek a maximális HD élmény átadására, ám az újabb (és kicsivel drágább) TFT darabok igen – azonban mielőtt mindenki a boltba rohanna vásárolni, érdemes szem

előtt tartani pár alapelvet. Mivel a nextgen játékokat széleskörű megjelöltésre tervezik, a klasszikus négyzet alakú (4:3-as képarányú) képernyőn torzulhat a kép, legjobb esetben is alul és felül fekete csík jelenik meg (valójában úgy, mint DVD lejátszósnál). Róadásul mivel hangfalat nem ültetnek a monitorok többségébe, gondoskodnunk kell erről is – éppen ezért a legegyszerűbb olyan multimédiás TFT monitort választani, melynek képmérete legalább 19", 16:9-es képarányú (vagyis hosszabban széles). Az ilyen paraméterekkel bíró darabok alig drágábbak az átlagos TFT monitoroknál, így ha lehet ne a pénztárcára, hanem a szükségletek döntése – monitor nem egy évre vesz az ember, inkább tessék kicsit spórolni mint sóherkedni és az olcsóbb típusú megvásárolni.

KOMPATIBILITÁS

Nos, jelenleg erről tudunk a legkevésbé – az alant említendő sorokban a jelen állás szerinti (szeptember vége) helyzetről tudunk tájékoztatást adni, az esetleges változásokért elnézést kérünk.

A PS3 a Sony állítása szerint minden olyan PS1 / PS2 játékkal kompatibilis lesz, mely fejlesztése során tartotta magát a Sony által előírt technikai checklistához – vagyis durván pár ezer cím alapállapotban futtatható (legalábbis elméletileg). azonban a korábbi eszközök használata a lehető legjobb esetben is csak a memória-kártyák lesznek használhatóak, azok is csak egy külön megvásárolható adapter segítségével – azaz azonban a régi mentések a beépített meghajtóra másolhatók – előzetes ígéretnek szerint menteni Memory Stickre is lehet. Elképzelhető, hogy az USB csatlakozós PS2-es eszközök (kormányok, fénypistolyok, egyebek) kompatibilisek is géppel, ám ez még bizonytalan, így biztosra nem mehetünk.

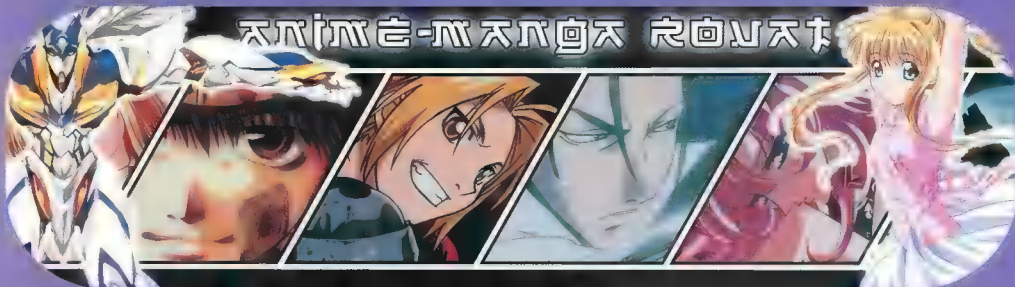
Ellenben a CD, valamint DVD lejátszás biztos, így a régi filmek / hanganyagok ugyanolyan minőségben és mennyiségben futtathatók, mint a PS2 esetében – mindenfajta külön megvásárolandó eszköz vagy szoftver nélkül.

Nos, ennyi lenne alig 2 oldalas útmutatónk – remélhetőleg elosztattunk pár másolat, megmutattuk az utat pár bizanytalan vásárló számára, ismertetjük az alapvető fogalmakat és a technikai szakszorgomást

gőtt megbújni érdekességeket – ha valakinek mégis gondja lenne, látogassa meg fórumunkat, ahol biztos talál megoldást a problémájára (<http://www.576konzol.hu>).

Wilson





NEGYEDI FELVONÁS: FRISS HÚS

A legutóbbi alkalomkor a kikkő fejében egy új koncepció kezdett kikristályosodni – kissé misztikusabb, elvontabb irányba szeretünk volna elindulni, ám mint oly gyakran, ezúttal is kibeszélő a sors: az XXX Holic megtekintésekor úgy döntöttünk, hogy ezúttal nem fogunk egy stílust kiszemelni, ellenben a bemutatott darabok

mindenképpen frissnek kell, hogy legyenek: alanyira, hogy egyikük pontosan a lapzártá idején fejeződött be. A rovatot olvasók időről-időre számíthatnak majd arra, hogy az éppen aktuális, most fűtő sorozatokkal is foglalkozunk – pszichológiailag másképp áll hozzá az ember az adott sorozathoz, ha minden része eler-

helő számára, és másképpen akkor, ha az epizódok között hetek telnek el: utóbbi esetben kevésbé elnéző, ha rétestésztá módjára húzzák a történeteket, vagy jóval többet gondolkodik a félbehagyott plot várható befejezésével kapcsolatban. Komédia, akció és misztikum – kezdjük hát.

OURAN HIGH SCHOOL HOST CLUB

Amikor az embernek nincs ideje minden sorozatot végignézni, egy idő után fenntartásokkal kezeli az olyan adókat divatos stílusjegyeket magán viselő animeket, melyek az iskolai életet mutatják be vagy csak egyszerűen „vigjáték” kategóriába sorolhatók. Amikor azonban olyan stúdió áll „a cím mögött, mint a BONES, (ígyebbek között a Full Metal Alchemist, Wolf’s Rain vagy a Rahkaphon hozható összefüggésbe ezzel a remek animátor csopattal), és amikor a kikkő minden második ismerőse sziklatáza meséli, hogy mennyire jó animátort talált – igen, az Ouran High School Host Clubról van szó. Az pedig már csak hób a történi, hogy a jobb sorsra érdemes kollégiumban lévő japán gyűlölet (nem az embereket, csak a zenét, az animét, a mangát, a kultúrát – mindent) szobátárs egyből félreletette a World of Warcraftot csak emiatt az anime miatt: több, mint leendő érv eme sorozat mellett. De nézzük meg közelebbről a dolgokat, kezdve a történettel.

Fujikoa Haruhi kitűnő tanulmányi képességei révén bekerülhetett az elképesztően nagy hírnévnek örvendő, csak a legazdagabbak által írt tanulóit befogadó „Ouran” névre hallgató gimnáziumba. (A gimnázium nem a legjobb szó, mert a japán iskolarendszer, mint ahogy azt már a Big / Antaru páros említette, nem úgy szinteződik, ahogy nálunk.) Csendes helyére végigya nyitott

be az egyik zenei foglalkozásoknak fenntartott hallba, amikor is a „Host Club” csoportba botlik. A csoport azonnali be is mutatkozni neki, majd elmeséli a célt: a Host Club az utalkozás és kalandra vágyó hölgyeknek készült, akiket ez a hat srác az összes létező eszköztárral próbál szórakoztatni – az esetek nagy részében elképesztő hatékonysággal. Minden klubtag különböző stílusú, az ickép (Hikaru / Kaoru) például a testvéri szeretet néha elég erőteljesen elütő alkalmávalával, míg a Honey-senpai névre hallgató legifjabb csemete a gyermeki ártatlanságával és mosolyával csábítja el a vendégeket: és itt ne egy-egy mosolygó hölgyre tessék összpontosítani, hanem fangilrik egész hadára, akár több százas nagyszöndre is. Haruhi ezt megapasztozva inkább menekülne – balszerencséjére azonban eltér egy 8 millió Yen értékű vászót. Mivel mögötte egyedülként ebben az iskolában nem áll egyetlen nagy cég, vagy nemesi család sem, kénytelen maga visszafizetni a tartozását: mindezt úgy tette, hogy 6 maga is beáll a Host Club tagjai közé, nők szórakoztatásának szentelve szabadidejét. Ennyit pontosan elég a történetből, főleg azért, mert már a alapfeltevései is megkérdőjelezhetők, s ahogy azt a magában látni lehetett, a történet először másodlagos, és a hangsúlyt arra helyezték a készítői, hogy a Host Club szereplőit mindenteljes különleges kosztümökbe

öltöztessék – az egyik epizódban például Haruhi a Shinshengumi egyik legnagyobb alakját, Okita Soujrit alakítja majd.

Hogy mi teszi az Ourant nagyszerűvé? Vicsas, ellépéslen mulatóság: már csak az az irkázatos társadalomkritika is képrázatos, amivel a mai japán (és bárhol a világban máshol is jelen lévő) „fangirlleket” (akik nem ismernek ezt a definíciót: a cool pasik látványára sziklató, elképesztően fizetőképes anime-, mangarajongó réteget nevezük így) parodizálják ki – maga a módszer azonban nem idegeskedésre, hanem inkább harsány kacagásra készlet majd minket, minden epizódban. A srájkok szokás szerint hozzák a formájukat, szó nem érhet a ház elejét, a megrájozolás viszont olyan flexibilis, hogy csak na: a csapat főnöke, Tamoki-senpai például egyik pillanatban három színben, két egyszerű vonallal egy pillanatban három színben, két egyszerű vonallal van ábrázolva, majd egy perc múlva betölti alakja az egész képernyőt, csillag a szeme, effektorgiában úszik a képernyő – haláli. Ez utóbbi egyébként annak is köszönhető, hogy direkt módon ábrázolták Tamoki változékony hangulatát. A sorozat 26 epizódból áll, és pontosan a lapzártá előtt: pientekent el végi – a manga ettől függetlenül fut tovább, így aki megszerette ezt a díszes kompiánit, velük tarthat képérgényes formában... ki tudja, meddig.



Az Ergo Proxy idén nyáron, pontosan időben érkezett. A cikk szerzője már épp lemondani készült arról, hogy ebben az évben (sőt, úgy általában valaha többé) készül még valami értelmes sorozat, és már szinte minden újonnan bemutatott szériát görögőre fordít – hogy rádobbanjen, mind vagy szuperképességekkel megadott csemeték pályafutása, vagy pervers fiúk és nem annyira pervers, de nagymellű lányok kapcsolatát mutató be vicces formában. A kivétel természetesen erőltetett hivatalos szabály: az Ergo Proxy pedig ez a kivétel. A történet egy alternatív jövőben indul: az emberek burkba zárt városokban tengik mindennapijait, legtöbbször egy „autorev” névre keresztelt személyi robot figyeli: méri pulzusukat, aktívulásvédelmet, és bármilyen rendellenesség esetén értesíti a hatóságokat. A főszereplők Real Mayer, a polgármester unokája, és Realtest nyugatos – a hályog megpillantásakor már érezni lehet, hogy ez a történet kikap az átlagos sorozatok által megszokott színek bővítéséből: fekete haj, erősen sminkelt, nagy szemek mel-

lőző arc: meggyérő stílus, ■■ már egyszerűen biztos. Real egy úgynymoz, melynek középpontjában az emberiség nagy fenyegetése, a Cogito névre hallgató vírus áll: az élet emiatt az organizmus miatt lehetetlen a burkban élő városokban kívül, és a cogito ráadásul misztikus módon képes az autoreve-eket is megfertőzni, akik ekkor érzelmekkel és akarattal rendelkező emberré válnak. Az ilyen autoreve-ek legtöbbször a saját gazdájuk ellen fordulnak, egészen addig folytatván ömölésüket, amíg valaki el nem intzi őket. A nyomozást egy különlegesen gyors és abszurd kínzattal rendelkező lény szakítja meg – a később „Proxy” néven definiált létezés rejtett indítékokkal rendelkezik, sérhetetlen és komoly erővel bír –, ezt ■■ nézők egy részénél során tapasztalhatóan meg először. A Proxy egy frissen ide telepített embert, Vincent Law-t üldözi, hogy pontosan miért, azt ■■ üldöző ■■ nem tudja: neki ez az egyetlen célja, keresése során csatlakozik hozzá egy fertőzött autoreve, a kiálynó testet használó Pino – kinek megnyilvánulásai néha megrémítenek, néha mosoly-

gásra készítik a nézőt. A történetet ismételtelen nem akarjuk leírni – jelenleg is futó, hamarosan végéhez ér sorozatról van szó, melyben több szálon futó cselekményt ismerhetünk meg –, ■■ szálak néha keresztelkednek egymással, hogy aztán ismét saját útjukat járják tovább. Az animáció első osztályú, rengeteg szimulációs CG-animációt alkalmaztak, de ez egyáltalán nem ment a minőség rovására, sőt – a színvilág a stílushoz mérten ■■ szürke színeket használja, egyedül kivétel talán a szereplők ruháiban keresendő; Pino rózsaszín nyuszidressze, Vincent egyre fokozódó vörös ruházata, Real kék sminkje, mind erős kontrasztot alkotnak a háttérrel, de ■■ egy cseppet sem zavaró. A zenék nem lehet túl sokat elmondani: precízen kiszámítottak, minden helyzethez ■■ megfelelő stílusú dallam szolgáltatót alapul – kár, hogy semmi kiemelkedő, vagy emlékeztető dallamról nem tudunk beszámolni. Sebaj, a történet és a vizuális minőségért kárpótál, így egy szavunk sem lehet, amit érdekelne ■■ komolyabb darabok, azoknak erősen javoltat ■■ Ergo Proxy mielőbbi megtekintése.



XXX HOLIC

És végezetül következzen a „misztikus” darabokkal való kapcsolódási pont, az XXX Holic. A CLAMP alkotása természetesen az azonos nevű mangán alapul, és a Tsukasa Chronicles-el ellentétben most nem a Bee Trant bízik meg az anime elkészítésével, hanem a nagynevű (Ghost in the Shell, Bloods) Production I.G. csoporttal – aki még nem látott volna újabb CLAMP műveket, készüljen fel ■■ erősen torz, hosszú kezű és hosszú lábú karakterekre – gyorsan meg lehet szokni, majd utána semmi probléma nem lesz a sorozat kinézetével.

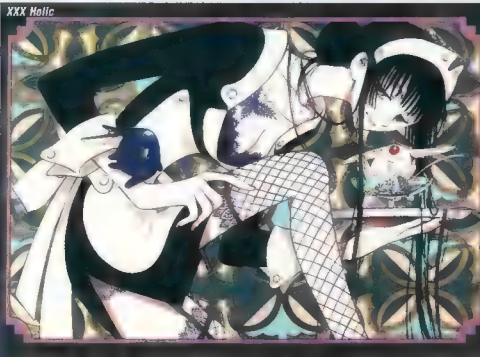
A Holic a modern japánba kalauzolja a nézőt, ahol egy átlagos diák, név szerint Watanuki Kimihiro sorsát lesz szerencsénk megismerni: kiderül, hogy ■■ srác mégsem annyira hétköznapi, hisz képes látni a szellemeket. Nem feltétlenül képesek lenyűgöztetni, hanem ■■ gonosz és kevésbé gonosz lények, melyek megszállják az em-

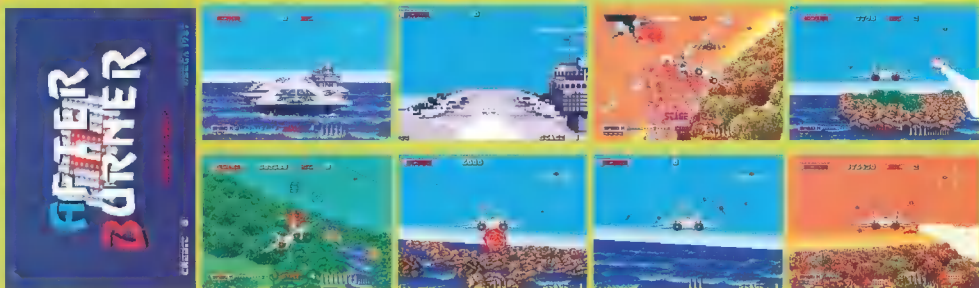
bereket vagy épp egyes helyekhez kötődnek. Ez az élmény számára ■■ éppen kellemes, így minden vágya az, hogy ettől ■■ képességtől mihamarabb megszabaduljon: így találkozik össze a Yūko névre hallgató boszorkánnyal, aki egy alkut ajánl hűsülnék. Watanuki megszabadulhat ettől ■■ képességtől, ha cserébe a boszorka szolgálatává válik, és „részmunkadíjban” feladatokat teljesít neki – mely feladatok nem ritkán abban merülnek ki, hogy az alkoholt igencsak kedvelő hűsülnék mindenféle egzotikus ételeket készítsen –, a többi megbízás azonban igen izgalmasnak ígérkezik. A fiú közben megtanulja moskét látni a különleges világ dolgait, és rengeteg újszerű élményben lesz része.

Nem hangzik túl lebilincselően – mégis az. Az XXX Holic sajátos hangulattal rendelkezik, és folyamatosan csigolyt a néző felé a japán mitológia kisebb-nagyobb

elemei – a sintoizmus felszínét kopargatva ezáltal. Szellemek, Kitsune éternek, az időjárásért felelős Kami, rossz szokásokat betegséggel jutalmazó démonok – minden van itt, ami csak elképzelhető, mindez olyan hangulatos zenével megítémogva, hogy az összkép felejthetlenné válik. Az XXX Holic nem akar világot magyarázni, csupán azt ajánlja, amit a mangája tesz már évek óta: szórakoztatja nézőit olvasóit. Ritka, hogy ilyen hangulatos módon, kísérelt mellőzve teszi ezt egy sorozat: jelen esetben pontosan erről van szó. Még úgy is ajánlott darab, hogy most fut: vannak sorozatok, melyek elképesztően idegőrlőek tudnak lenni az állandóan alkalmazott cliffhangerek miatt – az XXX Holic nem ilyen.

Olden





Üdv izmit mindenknek a Retro kuckóban! Ugyan a 576konzolt.hu fórumon tett lépéseink a rövid jövőbeni összeállításunk olvasói kíváncsiságát nézve eddig még nem váltottak ki hisztériahullámot, a lap IRC csatornáján tett próbálkozásaink köszönhetően szép számmal érkeztek kérések különböző játéktérni ismeretlét kapcsoltan. Mivel az újság nektek, a T. olvasóknak készül, szeretnénk minden tekintetben kihasználni az 576konzolt.hu hasábjait arra, amilyen célból létrejött **gyerekek beszélgetésünk!** A lap online kivételével lehetőséget adunk arra, hogy ti is formáljátok a Konzol belső tartalmát, ezzel még egyedibbé téve azt. Az a havi szórólétkermiti körképeket külön köszönet illeti az #576 csatorna rendszeres és aktív látogatóit, és a aktív fórumtagokat!

Olybá tűnik, hogy IRC-es barátaink változatos és remek produktumokat válogattak a az elmúlt tizenöt év terméséből. Ebben a hónapban főként a nagygépes szimulátorokról lesz szó, de a 576 Team által preferált shooter szekció alólról is eldunk egy keveset az ismétlő kiegészítésére (Ugyanis az előbbi három produktum nyomokban shup-uonások tartalmaz – reméljük, hogy cselekedetünkkel újabb remekművek potyognak majd az égől, ha nem is a játéktérmebe, de a jelenlegi konzolgenerációra mindenképp.) Kezdjük is bele!

Köpa maestro ölelte okán nézünk alaposabban körme a Afterburner egy és kettes szóról példányainak. Talán kevesen tudják, de az 1987-ben épített szimulátor volt a világ első, mozgó

pilótafülkés orás-szimulátor, amelyet a piacra dobtak. A SEGA korán felismerte a rendszerint hatalmas képernyővel és megkapó kialakítással bíró játéktérni gépekben rejlő erőt: ez volt ugyanis a egyik lehetséges kiút az évtizedek óta veszélyes arcade iparág megfelfröcsögéséből. Többek között ezért találhatók a mai játéktérmeben is döntő többséggel nagy képernyős, projektoros szimulátorok, tőncgépek, fénypisztolás okoságok és hálózatba kötött multiplayer-orientált versenyjátékok. Az Afterburner egy kezdetleges próbálkozású 3D-s repülőgép szimulátor volt, amelyben a grafikai megvalósítás polgárnak helyét még a régi (de volt) sprite-alapú technikát mozgósította. A játék különböző szintjein számos vadászgépet és ellenséges célpontot kellett likvidálni (az általános gépfejtver mellett rakéta is rendelkezésre állt – kényebb célpontok megsemmisítéséhez) a befogást célterezsi segítette, amelynek használatával egyfűl a pilótátluk és a képernyőn látott gép is mozgásnak indult (valami hasonlóra gondoltok, mint az Utolsó Csillagharos c. filmben az úrvadász pilótátlukra). Ez hatalmas újításnak számított akkoriban, mégis a lehetőségek buktak miatt az Afterburner két változatban került piacra. Egyik egy hagyományos, talapzaton álló ólógos kabinélet, másik pedig a Sega mérnökei által kifejlesztett orás szimulátorban kapott helyet. Számunkra utóbbi érdekesebb: a mellékelt képen láthatjátok, hogy egy horizontálisan nem, de vertikálisan forog elektronikus motorok által működtetett masináról van szó, amely a Terminator 2: Az ítélet napja c. mozifilmben való szereplése után még nagyobb népszerűsége telt zett (John Connor jött szik vele a film játéktérni jelenetében – a forgó, mozgó szimulá

tor bizony maga az AfterBurner játékgép, amikor a barátja kőli vele, a T-1000-es gép most érdekeltő után). Ha fellelé, vagy fellelé nyomtat a gép irányítását feladók joysticket, a vertikális irányokba mozgatható alkalmas pilótátlukkal elindult és a megfelelő szögben fellelé, vagy fellelé fordított a ülsőbe szájzort játékos. Sajnos a vertikális irányok mellett egyéjdő jobbra és balra mozgási fűlőgáson drága lett volna kivitelezni, így a Sega mérnökei költségkímélőbb megoldást találtak ki: nem a gépet, hanem csak a benne rögzített ülső varázslókat elmozdítatható, azzal elhnyve a négy égdő fellelé való realitáskunk ható mozgási lehetőségek. A nagy CRT monitoron megjelenő játék amőgy nem volt fűlőgáson nehéz, de első néhány alkalommal bizonyan elv-eztünk a korai szakaszban: a nagyrészt a furcsa helyzetnek, s folyamatosan mozgó kabinéletnek és fűlőnkbe ardtó vad zenének volt köszönhető. Meglehető mennyiségű gyakorlás és az újszerű élmény befogadása után viszont relatíve könnyű játéknak tűnik a dolog, verejkecspeket esleget csak az utolsó néhány pályá okozhat a játékosnak. A kijelző mellett két további fellelé: a lőmpörő, a "vészfék" és a "célpont befogás" elnevezésű fényekre is oda kellett figyelni: utóbbi azt hivatott jelezni, hogy egy ellenséges gép bemért a repülőgépfűlőket, így azonnali kitérő manővert kell alkalmazni, különben porrát robbantunk a légtérben. A dolog érdekessége, hogy a felvilágosítás és kihalászt fellelé elektronika a mozgási használat és rázkódás következtében bizonyos időközönként cserélt oróv, ugyanis azok a meghibásodást követően a vezérlő elhnyorálisan nem aludtak ki, folyamatosan égve maradtak. A szokásos három élt elvezetése után a



[illegible]

SEGA
SEGA, a leading manufacturer of
video game software, is
looking for a sales rep.
Must have 1-3 yrs. exp. in
S.E. U.S. (400) 531-0200
Fax: (400) 531-0200

DISTRIBUTED BY:

[illegible]

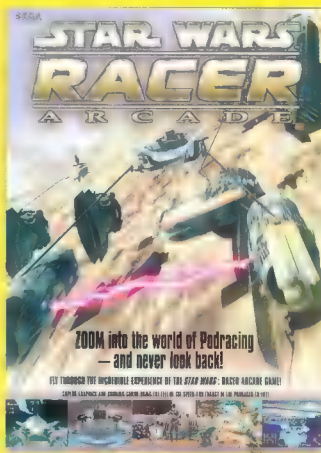
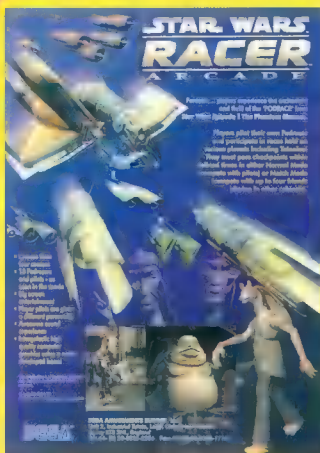
kon lecsúszdélis „anonim” vadászreg: helyére egy F14-es Tomcat került, a pilótának pedig továbbra is a folyamatosan felváltó önálló ellenséges vadászközpontok létezése volt a feladat, így „jöttelmek nem sokban különböztek a prototípus példányban tapasztaltak. Egyetlen újdonság azért fellelhető volt a készletben, hogy a vadászok funkció megjelölésére a vadászok neve mellett mindig előtűnt a vadász típusa, például: „F14-es vadász”. A mellesről azonban előtűnt valamit sebezhetőséget adhatott a vadászok: „pörkinek, így könnyesen egyszerűbb volt” nehez helyzetek elő való megoldás kivételése.

Hasonlóan pl. az OtÚr Pénzdínyhoz, „SEGA szokása szerint több változatban is készített a játékok, hol nem kabinett, hol pedig a sztereotípusos megoldás különböző változataiban. A vadászok a vadászok típusa, például: „F14-es vadász”. A mellesről azonban előtűnt valamit sebezhetőséget adhatott a vadászok: „pörkinek, így könnyesen egyszerűbb volt” nehez helyzetek elő való megoldás kivételése.

jelenlét követését az én évben Ameguro, Atairu, NES-r, Megadrag, PC Engine-re és PC-re is elkészítétek, viszont csak a Sega 32X és a Sega Saturn verzei nevezheto az árkád programok direkt portjaként. A PlayStation 1-re készült variáns már sokkal inkább egy áthitelt követő igazított példányt híresztel. Érdekesnek, hogy az Afterburner széria eredetileg egy II. világháborús tiszti rendszámszám szimulátornak készült, ám az ötletet a producerként nyerkendő Yu Suzuki még a kezdeti fázisban elvetette mondván, hogy ilyen stílusú program nem lenne bele az árkád világba. A szimulátorok Döntési és a szimulátor: mitől az a nyiszó? WWI és realisztikus szimulátoroknak a számzó a játékterekben, amely leginkább annak köszönhető, hogy az a stílus idős és minden egyes játékosból megkérlezték nélkül élvezhető csak – áttörő, hátráló? korosítokban, megfelelő szimulátor jays- rickkel? kezéknben.

Árkád szimulátorokból lévén szó, nem mehetünk el szó nélkül minden idők egyik legjobb film-témáját felvázoló árkád oszloper, shooter-szimulátor, a Wargame. Wargame ArCADE mellett sem. Ne árjál valami mindjárt az elején fészteznél, a Sego Model 3-as 3D árkád rendszerére készült 1998-as produkum sem minik rakoni: szólt nem mutat! = 1983-as ATARI és a későbbi, SEGA által készített 1993-as remake SW ArCADE játékokkal. Clitkánk tárgya ugyanis a Lucasarts felkérésére alapján készült, az eredeti SW Wargame digitálisan feljavított mozifilmjeinek premierje alkl-mábol. A feladatot a projektoros szimulátorfejlesztészeknek mór társaság, a Space Games-re bíztaik, akik olyan monumentális alkotást készítettek, amely máig a mai kor követelményeinek a maximá-



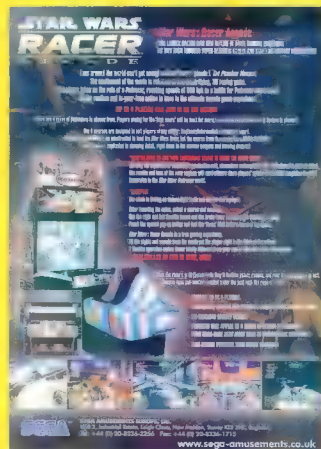


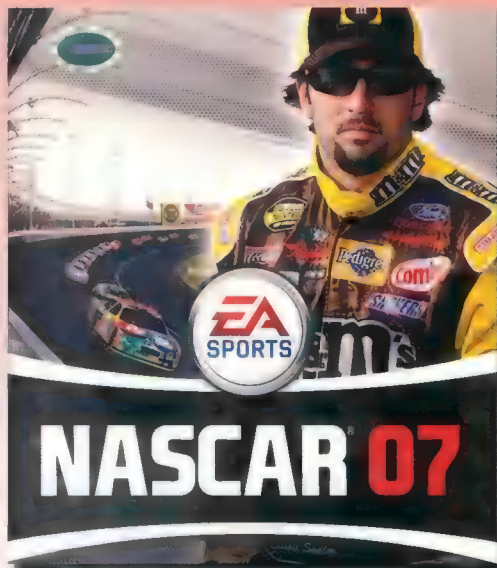
son megfelel. A videójáték egy hasonló témájú flipper is lehetne, így a filmes epizód az órákig minden szegletében tisztelgette. Normál esetben egy utalgaz szimulátorról lenne szó, ám az SW Trilogia Arcade nem az: amellől, hogy a trilogia összes nagyobb ürszájában részt vehetünk vele, teljesen egyedi (műnyírnike is egyedi) lezaryekre épült jeleneteket tartalmaz. A gép már elölre is impozáns látványt nyújt: mint az *After Burner* esetében, itt a két típus kabinét terjedt el a világon. Egyik egy harry-gumyos, ámde hatalmas SW logóval és speciális kiegészítéssel készült ún. „allo” model (DX típus), a másik pedig egy hatalmas [127 cm képváltozóval rendelkező] projektorból és egy ill. állított, ülő irányítható vezérlőkonzollal áll (DX típus), amely mögött a háromszoros, külön mélynyomóval ellátott hangrendszerrel megalkotott valósághoz (lásd képfotó). A Sega Model 3-as rendszerben néli 3D-s látványt, ami nem látszik részletekkel, csak a textúrákat a hatalmas kévváltozó: hasonló megvalósítást már a Virtua Fighter 3 és a Top Spaker esetében is láthattunk, ám szintén úgy lehetett koordinálni a játékokat. A játékmunkák tekintve egyetlen joystick, a rajta levő rovaroz, és a Special Event gomb volt felelős: irányítást, utóbbi egy véletlenszerűen fellépő gomb volt, amely ha a csata hevében sikerült megnyomni, bónusz pontokat és érdekes, a csata kimenetét megváltoztató mozzanatok következtek. A SW Trilogia Arcade Az SW világ IV. V. és VI. epizódjába enged betekintést: a játékok között a három epizód valamelyikét kiválasztva vághatunk neki a küzdelmeknek, amelyek általában több felvonásra vannak osztva, de az egyes fejezetek között általában lehet ugrálni, az adott szcenáriót teljesíteni kell a következőre ugráshoz. Az SW: The New Hope

tében a film utolsó fel arányának látványos harcát játszhatjuk újra egy X-Wing pilótakülkébe ülve, amikor is a Yavin környéki űrutasban a halálsárga felől érkező V. vadászok kitérőnek likvidálása a cél. Ha sikerül a feladatot teljesíteni, a következő küldetést a birodalmi támaszpontokból vajú-szerű szellőztető-bírtimódsban kell végigmanővereznünk ahhoz, hogy a protorpedákat a megfelelő részbe beléve a filmben tapasztalt alapján felrobbantassuk a halálsárga. Az SW: The Empire Strikes Back c. felvonásban a film nyitóharcainak, a jeges Hoth világának összecsapásait élhetjük át újra. A feladat első szelét a Snowspeederek segítségével történő droid és AT-ST megsemmisítési feladatot jelenti, amelybe a fejlesztők még AI kooperatív jeleneteket is beleszippeszttek, ugyanis a többi hősülő pilóta segítve az AT-AT nagylábat leegyezt megakadályozza a rókák harát. A veszélyes műveletet követő második küldetés a kőzetek bázisára való nekifutás mozzanattal dolgozza fel: a jegbe vajú folyosókon birodalmi rohamosztagosokkal löve, a külső területen Wampa szörnyekre vadászva kell eljutni a Millennium Falcon szármára helyet adó hangor bejáratig. Nem piszkos küldetésről van szó, az egyes felvonások között meglehetősen nehézkesi fokozatok alapján így közepes erősségű feladat. Az eredeti trilogia befejező epizódjában, az SW: Return of the Jedi-ben a filmfőcímetek egyik leglátványosabb és leghangzatosabb szagigázás pillanatait elevenedik meg a játékos előtt: a fel küldetés ugyanis az Endor bolygón történő végzettség-határozatlansági mozzanattal dolgozza fel, amelyet em érdekes történő speeder száguldozás vezet be. Amellett, hogy figyelni kell az űrközes elkövetésére, még az ellenes pilótákat is likvidálni kell, amely egyáltalán nem egyszerű

móka. Igencsak tapasztalt játékosnak kell lenni a feladathoz, hogy eljussunk a következő misszió bevezetőjéig, amely a birodalmi Endor bolygón épített bunkerénél történő csatározásba vezet be minket. Itt már kétkemény aprítások lehetnek részesei, hiszen szimulátor ár, katonai rohamosztagos és egyéb teremtmény állja utunkat. Az SW Trilogia Arcade játékmunkában viszont ez sem egyetlen olyan felvonás, amely egy hatalmas feladattal is felruházva a győzelmet jótékolt. Az utolsó és egyben legnehezebb feladat a „A Jedi visszatér” halálsárga feladattal csatája helyett az a végző felvonás egyetlen küldetése lesz az a pilótát, amikor egy blaster segítségével egymagunknak kell elpusztítani egy AT-ST monstrumot. A halálsárga felrobbantása nincs a eredetileg valósághoz küldetések között: csak akkor bukunk fel, ha minidörög fejrezen túl vagyunk és akkor is csak egyetlen alkalommal. Sajnos, mert az a program legmonumentálisabb, leggrandiózusabb vilákkészítés: saját X-Számú vadászgépünkkel együtt X, Y, Z Wing-ek egész háza háza szál szembe a felkész állapotban levő Death Starral és a szuper csillagrombolókkal, mely akció közben Han Solo Lando Calrissian vezette Millennium Falconja is felhúnik egy pillanatra.

Ez valóban egészen lehatárolt élményt ad az embernek: az idáig eljutó, már-már mesének nevezhető játékos mögött rendszerint száz nagy ítélet gyűlik össze a játéktérkében, amely mellett a CD minőségű zene, a digitálisan rögzített eredeti (és újra felvett) hanghatásoknak, szövegeknek köszönhetően fejlemény hangulat szeli át a füstös helységeket. Ha a hét nagy misszió nem lenne elegendő, a mellé csüggő: a Model 3 rendszer képességei ugyanis bőven tudnak mutatni ennél. Ezért is ér-





Habár az Electronic Arts '97 óta ad ki konzolokra Nascar játékokat, igazán egyeduralgkodó csak a Thunder című 2001-es (Nascar Thunder 2002) áttörés után vált sorozat. Innentől kezdve nem találkozunk semmilyen konkurens Nascar játékkal, EA pedig ennek ellenére minden évben hozza-talált a dagadó lufit, ami valahol 2004-ben érte el a csúcspontját, és 2005-ös kiadásukkal ki. A Nascar 07: Chase for the Cup nem csak GT játékokat megszégyenítően brutális tartalmi értéket bírt, hanem az egyszerre 40+ száguldo versenyző mellett egy nagyon is kiemelkedő grafikai mutatót fel. Számos olyan apró, mégis hatalmas ötlettel ruházta fel, és 2004-es ési Nascar csodát, mint pl. az Initiator (megfeleltetés) és a Shore Draft (kooperatív esztétikáján) aprók, vagy az alacsony is utolsó Chase for the Cup játékokat, ami egy „szoklatéjezés” a szezon utolsó 10 versenyére. A tavalyi folytatás (Nascar 06: Total Team Control) már nem sok mindent tett hozzá a Chase for the Cup sikeréhez, a minimális grafikai tuningot leszámítva csak az olimpián is szereplő Total Team Control szimulált előrelépésnek, mely olyan hangulatismerő funkcióval is ellátott csapattámasztást rendszer, melyet utolsókát adhatunk csapattagjainknak, vagy nyitnak a szimulációk, blokkolnak, esetleg koccint a cserelehetőség verseny közben.

A Nascar 07 azonban még ennél is kevesebbet tesz hozzá mindehhez. A grafika ugyan megint érezhetően javult, ismét nélt a sebességérzet, a kocsik kidolgozottsága pedig jobb, mint valaha, ám ez kevés, nagyon kevés. A Dodge Challenges-ben vannak újabb érdekes feladatok, no bunn. Általán minden ugyanaz, hiszen a 07 éret Fight to the Top karriermódunk által változott, és továbbra is megmaradt a 4 versenykategória (Featherlight, Craftsman, NNS, és Nextel). A Nascar rajongóknak persze

fantós lehet a játék aktualitása, de itt megjegyezném, hogy kicsit utána olvastam, és sajnos hiányzik egy pár híres versenyző neve. No persze akadnak azért minimális változtatások, de mindez nagyon szegényes. Én nagyon remélem, hogy ez volt az utolsó Nascar játék PS2-re és Xbox-ra, mert és már nagyon sajnálom, és itt lenne... ideje egy nextgen verzióknak. Már csak a modern online rendszerek köszönőkéje végül is, hiszen azért a Nascar 07 maximum 4 játékot engedő online szekcióját nem hozza maradtálaként a Nascar feelingét. Szép dolog az EA-tól, hogy egy PSP-s verzióval is fűződnék, de én inkább egy igazán nagysebességű, 20+ online játékot engedő Nascar bejelentést várnék 360-ra, vagy PS3-ra, vajon hol késlekedik?

Krizs

rajtrix@freemail.hu

NASCAR 07

EA SPORTS
NASCAR 07

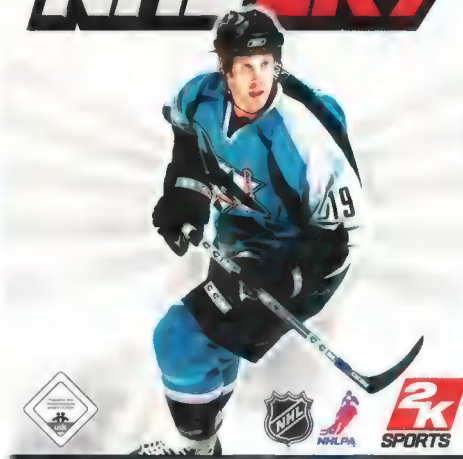
grafika:	jó
játékosélmény:	kiváló
szervezettség:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2 1-2 játékos (2-4 online),
menetideje 0:30 (300 kb),
energia igény (300 watt),
dvd 1, freecell:

XBOX 1-2 játékos (2-4 online),
dvd 1, 16 GB, headset:

✓ ugyanolyan utas beállítások,
mint eddig. Durrigok grafika
■ szinte semmi sem változott tavaly óta

7 pont

2K SPORTS
NHL 2K7

A 2K Sports játékokat évek óta két alapvető jellemző illeti, a minőség és az innováció. Ennek köszönhetően évről évre jobban feltárazták az EA Sports általánosított, újabb perspektívák mutatója a bevett klisékkel szemben. A kezdetben ötletes alternatívák pedig mára kökényen konkurenciák alakultak, melyek ha előadásban nem is feltűnnek, a játékélményben, tartalomban, és igényességben kitérnek az EA Sports nagy sorozataiban. Ha kicsit körültekintő a sportjátékok piacán, láthatunk hasonló tendenciát pl. a FIFA vs. PES harc esetében is, ám ez utóbbi téma kivételével inkább Saso mesterre bízunk, és személy szerint most inkább a 2K hokira próbálunk koncentrálni. Sokadszorra írom le, de talán még mindig van akinek ez újdonságként hat, a sorozat 2004-ös kiadását ki megkockáztat medrebből, így a Sega's ESPN NHL 2K5 (76) Konzol messze túlélt egy maximálisan kidolgozott karriermódot, hatalmas hangulattal fektetett az egyes szituációk begyarázására, kezdőknek és profiknak ezáltal egyaránt alkalmas hokijátékokat kínálva. A bevett játékmódot, és bajnokagokan kívül ötletes partijátékokkal tarkították a tartalmat, erősen koncentráva a multiplayer-ra is, mindezt pazar grafikai fűszerezéssel eladva. Egy évvel később a 2K Sports lett a kiadó, és igencsak látszott, hogy a fejlesztők majd nextgenen akorok elpuffogtatni partijátékokat, ugyanis az NHL 2K6 (87. Konzol) semmilyen számottevő újítást nem hozott a minimális grafikai többlet, és a hasznos „pocket control” kivil, valamint a 360-as átlrá is meg. HDTV-mutatót valamennyire túl a kurrenson verzők.

Az NHL 2K7 azonban idén egy figyelemre méltó rendszerrel rukkolt elő. A szezonnapló segít nekünk, hogy a rivális csapatokat szemmel tartsuk. Ahogy a szezon halad előre, változnak a rivalizálás körülményei, többek kö-

zött egymás ellen vívott meccsek eredményeitől függően. Például a rivalizálás mértéke nőhet, ha mind a két csapat különösen agresszív játékosokat vonultat fel, és rendszeresen egymással áll ki a két csapat. A körülményektől függően más addig neutrális csapatok is válhatnak riválisokká. Ezzel az ötletes rendszerrel az eddig is remek Franchise móduzt egy további hangsúlyos elemmel bővült, továbbá javult még az online részleg,icipit szab lett a grafika, és egy-két apró trükköt is megkísérelt újításokkal is találkozhatunk (pl. a védelem konkrét játékosokat pécéz ki magának), de mindez sajnos mégsem ad rá elégedendő okot, hogy idén is meggyűjtsük ugyanazt a hokijátékot. A 360-as verzió demója azonban már egy egészen más tészta, ugyanis az előbbet, ahogy kinéz.

Krizs

rajtrix@freemail.hu

NHL 2K7

2K SPORTS
NHL 2K7

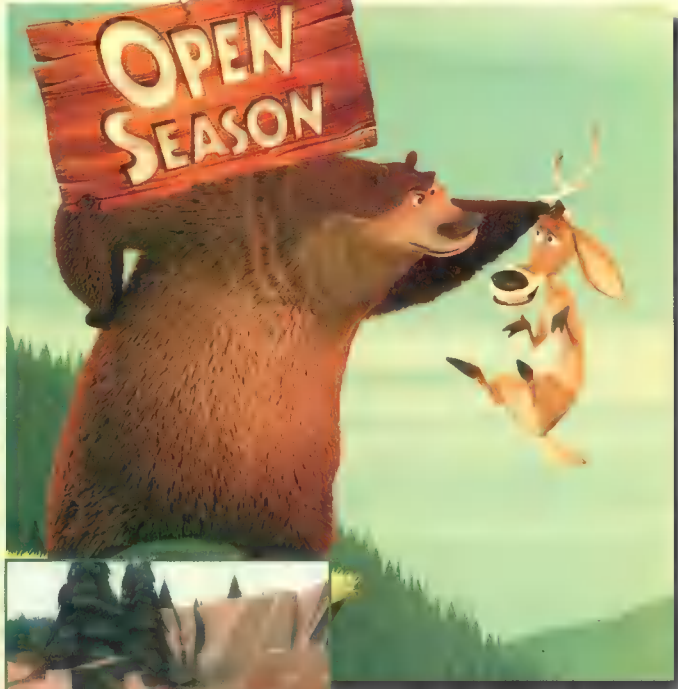
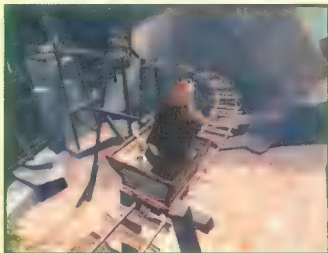
grafika:	kiváló
játékosélmény:	kiváló
szervezettség:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2 1-4 játékos (Franchise) 2-6
menetideje 0:30 (300 kb),
energia igény (300 watt),
dvd 1, freecell:

XBOX 1-4 játékos (2-6 online),
dvd 1, 16 GB, headset:

✓ 2004 óta minden
X-ben vadd meg halmazozásra is ugyanazt

7.5 pont



Számlógép-animálta film. Nem Pixar meg Disney, hanem Sony Pictures. De attól függetlenül az alapreceptet kapják át. Mi sültet ki ebből? A sémá alapján nagyon nem bukhatok, mert a nagy, marcos és erős mellé belettek egy igazga, vékony agyagolyót, ami beleillik a Manfréd és Sid, meg a Shrek és Szamár formáimnyekbe. A nagyobbik jelen esetben egy grizzlymedve, aki egyáltalán nem vad és vérengző, macis hátizsákot visel, és rendkívül jól elvan. A lelkes természetvédő cserkészszárny garázdában. A kicsi pedig egy felszarvú és feleszű szarvas, aki már azelőtt zokkolt volt, hogy Boog kiszabadította a fíléllenség vadász aútjának motorháztetőjéről, amire ki volt pályázva a négy lábánál fogva. Halála jelszó pedig felforgatja szegény medvének bekés életét, azzal is szándékkal, hogy újra vadmedvék farag az elpuhult háziállatból – éppen a vadászidény kezdetekor.

Utjuk során természetesen összeakadnak mindenféle erdei állattal, emberrel, akik multikorosztályos poénokkal röhögtek a tiszt nagyérdeműt. En meg örülhetek, mert újabb játékapadlókaptam, és így tudni fogom a film történetének a felét, amikor megnézem majd egyszer a nyálkától. Na, de nem keseregik, mert vannak ennél rosszabb dolgok is az életben, meg ennyi áldozatot hajtandó vagyok hozni a népszerűségemért.

Szerencsére legyen mondván, ez elég pofás kis game lett, és az uborkás Larry-bay-hoz hasonlóan megpróbálja okítani is a gyerkőcöket, csak éppen szintem hasznosabb ismeretekkel, mint az. Ugyanis a szokásos gyűjtögetendő cucc itt egy jelvény,

ami a főmenü Bel Scrapbook pontja alatt, összesen 10 kategóriában tartalmaz érdekes infókat a hulladék újrahasznosításáról, állatokról, bogarakról, mindenféléről. A kezdetnél emellett alkalmazunk van a minijátékokkal is szórakozni, amik a szokásos módon a főjátékokból átemelt kis applikációk, viszont ezeket nyomhatjuk egyedül, vagy pedig egyszerre négyen is egymás ellen. A hét minijáték a teljesség igénye nélkül úregi nyúl üregbe hajigálás, színes virágok megfelelő kombinációban történő szedése az öcsőjainknak, meg farönkökön egyensúlyozás. Kellemes ötlet, összehozza a srócokat a nappaliban, mielőtt nyomnak egy Halo vagy Killzone multit.

Na, de jöjjen a főjáték! A történet egyértelműen követi a film történetét, de hát ezért nevezzük feldolgozásnak. Medvéink az első pályán áldozdik, az óriási durrzadt plüssmacijt követi, majd felébredve meg is kell keresnie, és indulnak a terepjárával a városokba. Meglehetősen érdekes, ahogy az autót jobba és balra döntögetve, nyirkogtatva kellett elkapkodni a jelvényeket, és egyből a Blöff c. film feka gengsztersztorije jutott róla az eszembe, bár medvéink a hátsó pályán foglalt helyet. Ezt követően jön Elliot, a hulló szarvas kiszabadítása, és ezzel a fővárosz személyes ellenfeleinké tétele. A feladatcosq este el is jön hozánk, és felébreszt azzal a klasszikus módszerrel, hogy dobálja az ablakunkat. Csak éppen ő nem követ használ erre a célra, hanem úregi nyulat. A hajigálás amúgy igen fontos momentum lesz kalandjaink során, de nem Elliot fog repletni, hanem Boog dobálja át majd változatos helyekre! Am nem csak a felszarvas részesülhet a gravitáció feletti győzelemből, hanem nyulak, bűzborzok, és még mókások is. Sőt, ez a skillünk fejlesztését az erdei akadémiában, hogy hatékonyabban tudjuk az állatokat célba juttatni mind a két módszerben (Kört lenyomva tartva, és egy célkörrel beirányozva a célpontot, vagy csúklóbal dobni, gyorsan). Összesen 15 skillünk feljebb tornászni, ami már majdnem RPG kategória. A dobáson kívül medvégyünk képes a lopotkodásra és rejtőzködésre is, ami szintem a MGS sorozattól lett átvéve. Ez úgy történik, hogy egy ellenség közelébe elindul egy óra, aminek a sávja ha pirosra vált, akkor az R1-et megnyomva a két hús pár leveles ággal takarja el magát, mindenféle bajt lépésekre emlékeztető pózba merevedve. Ha elég közel került le-

endő áldozathoz, akkor pedig ordíthatunk olyan vadállatra, egy golfjátékoknál használatos mértékű figyelve, és X-et nyomva a piros sávnál a maximális végeredményhez. Elegendő sok időt eltöltöttem medvéekkel, szívátságot kátoham az erdő szerte hírhedt mókuskölönménnnyel, fagyókat meg vadászokat ijesztgettem, és Indiana Jones módra száguldoztam egy elhanyagolt csillepályán, ahol jobbra-balra döntögetéssel kellett a váltóknál irányt változtatni. A grafika szép, de nincs benne semmi különös extra, ráadásul a PS2 verziónál átléptünk csínálják, mert pl. az Xbox változatban szép réteges a medve bundája, és egyből apróságokra is jobban odafigyeltek, de PS2-n szegény Boog csak textúrázott szilapokból áll, pedig egy ilyen szintű grafikánál szó sincs semmiféle hardveres különbségről, plusz Xen akad egy Live menüpontunk is. A sorrend tehát most is adott: megnézni a filmet, röhögni nagyokat, és ha tetszett, akkor beszerezni a játékot is a gyerekek. 8 éves korig sikerre számíthatunk nála.

Dzsoson Elliot

MARTIN HELLERŐS!

Hydrazin felett vagyok, nem szerettem magamnak. Bök, jót egy átlaltem, jel kane venni egy jó TD te körül kiscsávót, aki az ilyen gépeknek stílusok autentiкусas tudás vesztelni valókat

OPEN SEASON

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: PSP, XBOX, PC

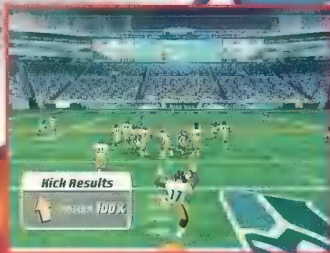
grafika: közepes
játszhatóság: jó
szervezettség: jó
zene / hang: jó
hangulat: jó

PS2 1-4 játékos (multiplayer), dplli memóriakártya B mb (100 kb) enológ irányító (duel shock)

XBOX 1-4 játékos, dd 5.1

✓ mókás, humoros, aranyos
X B év alattiaknak nem ajánlott

PS2 Xbox
5 pont



Az igen hosszúra nyúlt hét hónapos pihenő után egy újabb fantasztikus NFL szezon vette kezdetét szeplősebb elején – sok elemző és stábként szintén az egyik, ha nem a legizgalmasabb idénynek nézünk elébe. Elképesztően kiegyensúlyozott a szezon és teljességgel megjósolhatatlan már az is, hogy mely csapatok jutnak be egyáltalán a rájátszásba. Szintén rajta kívül még több ezer NFL rajongó vette örömmel tudomásul, hogy a Sport TV jövőtől hatente még mindig két meccset nézhetünk meg magyar kommentátorral, akik pedig ez nem lenne elég – nem akarok ingyeneklámot csinálni szolgálatoknak –, jó néhány műholdas vagy digitális TV csomagban találhatunk olyan adást, ahol ugyan angol nyelven, de bőven elcsíphetünk NFL mérkőzéseket. A teszt íróinkor egyébként még csak három fordulóban vagyunk túl, de már most csak szuperlatívuszokban tudok nyilatkozni az idényről, és külön kiemelném a legjobbat: hétfő esti rangadót, ami egyúttalban annyi élménytől gazdagított minket, hogy az elmondható. Az már önmagában hatalmas teljesítmény, hogy a Hurrikán pusztítása után tizenhat hónap alatt újjáépítették a New Orleans-i SuperDome-t, de hogy a mérkőzés egy blokkolt punt visszahordással kezdődött, majd közvetlenül utána egy dupla reverse-sel (közben maga a quarterback blokkolt a running back elől) duplázott meg a pontjaikat, az valami elképzelést teljesítmény egy olyan csapatot, ami tavaly 3-13-mal zárt az alapcsapatként. En mondjuk Colts drukker vagyok, de ami ezen a meccsen nyújtottak a Szentek, még én is megemlegetem a kalapomat, és második számú kedvenceimné lépek elő. Az egészen legjobbjá, hogy míg még két évvel ezelőtől még csak ismerkedtem a sportággal, most már szinte az összes játékos is merőként köszön vizsda, mind a TV képernyőjéről, mind pedig a játékokból.

Természetesen itthon is egyre inkább fejlődik a sportág, és ha nem pútkán ki a kezdési lelkesedés, szép jövő előtt állunk, már ami az amerikai futballt illeti.

A tavalyi Madden NFL leginkább a szezon irányítóságára lett kihegyezve, ami egyébként egy igen klassz kis útját volt, főleg azoknak, akik szerettek az apró kis részletekben is elveszni, hiszen például azzal is taktikázhatunk, hogy minél magasabb elkapó játékosokat állítsunk az alacsonyabb védőkre, hi-

szén a passzok magasságával is játszhatunk, ahol sokszor bizony kijött a játékosok közötti magasságkülönbség.

Épp nemrégiben beszélgettem egy jó barátommal, aki szintén nagy NFL fan, hogy jó lenne egy kicsit javítani a Madden NFL-ben található futójátékok, mivel bár full profi a game, de mégis leginkább a futójátékokban találunk némi kivételről. És úgy néz ki, hogy az Electronic Arts-os kének beposztolozták a kelet, mivel többek között az egyik fő útját a 2007-es szezonban, hogy nagyban felhívni a figyelmet a futójátékosok mozgástervezésére. Ez kitűnő örömet fogadjuk, mivel mi is inkább mindig a passzjátékokat erőltettük az idők, mert számos elem hiányzott a stufából, ami a futójátékokat az életben szinte vittek (pedig egy optimális drive-on belül mindig váltogatni kell a passzt és a futójátékok is).

A Madden NFL 07-ben viszont végre megtaláljuk az olyan apróságokat, mint a hirtelen irányváltások, vagy a tackle-ök levedekézése, az ellenfél előlások, fantasztikus csellekkel kerülhetjük ki a védőkkel való közvetlen találkozásait, azt egyes alacsonyabb játékosok még el is hajlíthatnak a defense elől. Szintén újítás, és a futójátékok kapcsolatos, hogy egy blokkoló játékos bevonása helyett csinálhatunk magunknak a futás irányában. Ezt a speciális blokkoló játékos új irányváltást, hogy pont a legkedvezőbb pillanaton ütközzön a védővel, megnyitva nekünk egy hatalmas lyukat a running back előtt. Ezt a két dolgot összevetve, szintén ismételt sikerült annyi újdonságot beleszépíteni a programba – nem beszélve, hogy ezáltal a játéklány és a realitás is növekedett –, hogy ismételt meglepetések a Madden NFL rajongók a sorozat során következnek majd.

Szintén újdonság, hogy ezúttal bekerülhetünk a Hall of Fame-be (a bajnokok csarnokába), igaz nem egyszerű, hiszen sok-sok idényt kell végigjátszani hozzá, folyamatosan jó teljesítményt nyújtva, esetleg NFL rekordot elérni valamilyen játékosstatisztikában, hiszen a játék minden mecs után teljesen kiveszi a teljesítményünket. Ézen érték feltehetően érdekében mindig lehetőséget szerez használni a Complete Player Control elnevezésű opcióit, például próbálunk mindig az irányító látnéjez-be maradni.

A játék tartalmi részéről egyébként kifejezetten halhatatos lesz, hiszen ismételt csak azt a fantasztikus végleten tartalmat kapjuk, ami már megszokhattunk a sorozattól (egyik kedvencem még mindig a lehetőség, hogy szinte minden csapatnak a klasszikus változatot is irányítsunk alá vonatkozó), és ugyanez igaz a grafikai részre is, látványos fejlődésnek nem lehetünk szemtanúi, viszont hozzá a szokásos formát a játék, és természetesen megfigyelhetjük az Xbox-os verzió, mint ahogy jó néhány tekintetben is szintén a Box nyert a versenyt a PS2-szel szemben, (nem olyan darabosak a játékosok, nem annyira csúszkálnak a figurák).

Külön bekezdésben elmélnék vizsda az X360-s változatról. Minthogy még tavasszal lecsértél a nagyképernyős projektoros TV-met (nem volt kedvem újra égni csérélni benne) egy 360-s HDTV-ra, így extra egy felbontásban élvezhetem a 360-s játékokat, így aztán a különbség és itt föld a netesen cuccan a másik két verzióhoz képest. Tényleg elképesztő, hogy minden egyes fázist külön ki van dolgozva, brutális folyamatos a mozgás, ultra részletes a pálya és a játékosok is. De! Nem akarom túlértékelni a 360-s portot, mert bár elképesztően néz ki, remélem, hogy jövőre még többet kihozunk a grafikus motorból. Egyébként ebben a változatban már az idény előtti edzőtáborban trenírozhatjuk a játékosainkat és a csapatot egyaránt, és nagyjából ugyanazokat az újdonságokat találjuk, mint a jelenlegi generációs gépünkben, tehát a hangulát a futójátékok kontextusán van, illetve az online multiplayeren, ahol virtuális Go-

mer pontokban még fogadásokat is köthetünk a mérkőzésekre (ha jól értemeztem).

Mit kapunk tehát a Madden NFL 2007-től? Elsősorban a már népszerű említett futójátékok újragondolását és felleljesztését, ami sok kedvezővé teheti ezt a részt, másodsorban pedig a már megszokott EA Sports minőségét, mind tartalomban, mint audio-vizuálisan, minél tovább pedig a 360 játékok külön örülhetnek, hiszen az 8 gépkörmű brutális jól néz ki a játék, és jól érzékelhető, hogy egy netesen másodára fejlesztett cuccról van szó. Ahogy a tavalyi és a tavaly előtti résszel, a Madden 07-tel sincs különösebb baj, talán csak annyit kell megjegyezni, hogy akik kedvet kapnak a mérkőzések során a virtuális amerikai futballhoz, azok ne adják túl könnyen fel, hiszen egy ilyen típusú játék teljes kiismerése idő kell, és a rengeteg adat, opció lehetőség, és még maga az irányítás is legalább felvevő folyamatos gyakorlás mellett sajtóítható el csak. Szóval csak alköltezt, frászdást nem ismerek emberként nekem ajánlom, gyors sikerre senki ne számítlon vele kapcsolatban.

Csipi M Lee
cspimlee@576.hu

MADDEN NFL 07

EA SPORTS
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, GC, XB, 360

grafika: kiváló (360 jó)
játékosítás: kiváló
szereplősség: kiváló
zene / hang: jó
hangulat: kiváló

PS2 1-2 játékos, dpli, memóriakártya B mb, analóg irányító (dual shock)

XBOX 1-4 játékos, dd 5.1

X360 1-2 játékos (2 online), 480p/720p/1080i

✓ Futójátékokban újítások
X semmi különbség, talán csak hogy időigényes

PS2 8 pont XBOX 8 pont X360 9 pont

MARTIN MERTVÍL!

Először egy egyszerűsített, de a legfontosabbakat megőrző, hogy 2008-ban Super Bowl döntő, a gép meg lejárta az életét a végére is mecsért. Annyit tudtam, ami azt, hogy mindenki nézi a sportolást, amikor valaki olyan egyszerűen látja, hogy az a fontos, az a fontos, az a fontos, az a fontos.



Az EA Sports-nak bizony nincsen könnyű dolga, amióta a 2K Sports ennire szorosan a nyomában liheg, sőt azok esetében le is körözi, így úgy érzem néha elcsúszott újításokkal próbálja az EA megkaparni az előnyt, mint pl. az NBA Live 06 esetében is. Idén bizony mind a két cégtől sokat vártak el, főleg arra voltak legjobban kíváncsiak ■ játékosok, hogy mit képesek kihozni nextgenen az NHL témából, de minek után egyelőre a játékosok jelentős többségének (még) PS2-je és Xbox-a van, nem pedig 360-a, ezért először a kurrensen verziót vegyük górcső alá. Mivel a tavalyi verziókat, illetve azok közül is csak az X-et mindössze egy fellár erejéig szemléltem meg, idén direkt alaposabban megvizsgáltam őket, hogy pontosabb képet kaphassak róla, hogy mi is változott idén az NHL 07-ben a tavalyi részhez képest.

A szokásos filmes intro után láthatjuk, hogy ismét ■ eddig megszokott játékmódok állnak a rendelkezésünkre, és az aktuális átigazolásokat leszámítva nem sok változást látni a tavalyi verzióhoz képest. Grafikaik talán javult valamit a játékok, akár ■ PS2-es, akár az X-es verziót nézzük, de igazából nagyon sokkal többet már nem is lehetett volna kifecsközni az előzők a gépekből, ezen a téren tehát továbbra is kiválóan teljesít ■ game. Az vizsgát meg kell jegyeztem, hogy a játékosok talán még természetesebben viselkednek, mint korábban. Ami az NHL 07 audio oldalát illeti, ■ soundtrack egy sor újabb punkrock stílus dallal lett kiegészítve, felpompálva ezzel bennünket rögtön egy kis hokimérkőzésre. A kommentátor kifejezetten jól végzi a dolgát, így igazán ■ lehetne ráfogni, hogy nem tűnik természetesebbnek, vagy nem követhető ■ események.

Az irányításhoz csak néhány alapos változtatás, mégpedig az új Skillstick rendszer alapján már nem a gombokkal, hanem a jobb analog karral passzolhatunk, ■ kapura továbbra sem ezzel fogunk lőni. Mindenesetre szinte már az első meccsen könnyedén megszokjuk az ember ■ új irányítást, az okklókat pedig jóval dinamikusabbá varázsolja, de persze továbbra is konfigurálható egyéni beállítás. A nehézségi szint jóval könnyebbé vált a tavalyiéhoz, így például jóval egyszerűbb dolgunk lesz, ha szeretjük szerezni a korongot, vagy kapura akarnunk lőni. Jó hír ■ azoknak, akik most csapnának bele a hoki világába, ám szemtelenség tapasztalható NHL rajongók rövid időn belül ellátnak majd egyet a nehézségi szinten. Összességében nem érzek semmi olyan komolyabb újítást, ami miatt érdemes lenne megvenni idén is a PS2-es / X-es NHL-t. Az aktuális átigazolások fontosak lehetnek a rajongók számára, és az új irányítási rendszer is megér egy misét, de

én személy szerint inkább csak azoknak ajánlanám ■ vételt, akik most csapnának bele a hoki világába. Jó hír viszont (leginkább az EA-nek), hogy idén mintha a 2K7 sem nagyon mászott volna a nyakukra ■ rengeteg újítással, pontosabban azok elmaradása miatt nem maradnak most el annyira, vagy gyakorlatilag semennyire ■ a 2K Sports mögött.

Most pedig tekintsük meg, hogy mivel kecsegtet az EA első igazi nextgen hokija, vagyis az NHL 07 Xbox 360 verziója. Az már rögtön a játék elején feltűnik, hogy egészen más lett a játék stílusa, és a 2K játékokra emlékeztetőben egy tonió videóval kezdünk, majd pedig rögtön egy Shootouttal, hogy megbarátkozzunk ■ Skillstick rendszerrel, ami egészen más 360-on, mint a PS2/X verzió esetében. Az új rendszer itt kifejezetten lövése, és helyzetelésre alkalmas, nem pedig passzolásra, igazán remek irányítást kölcsönözve ezzel az NHL 07-nek, bár igen érdekes, hogy mindez csak ■ 360-os verzió sajátja.

De az EA az egyik kezével ad, a másikkal pedig elvesz, ugyanis az egészen más designú menürendszerben több játékmódot kívül érthetetlen módon hiányzik néhány opció. Esetleg nem volt elegendő fejlesztési idő rájuk? Mert az kétem, hogy nem fért volna fel a DVD?-esre.

Másik sajnálatos negatívum a kommentátor kevésbé igényes munkája, mely sajnos gyakran ismételt kislétkből áll, elmaradva ezáltal a PS2/X verziókhoz tapasztalt minőségtől. Ami pedig ■ Xbox Live közösségiséget illeti, 2 online játékosal bizony nem nagyon rögköthet tovább.

A 360-os verzió grafikai oldalát tekintve azonban csakis superlatívuszokkal tudok beszélni, ugyanis egész egyszerűen lenyitgáz HD-ben, de szerintem még normál TV-n is dobzósra egy hátsót. Az már csak a hab a tortán, hogy a játékosok most már tényleg rendkívül realisztikusan, egyesek szerint maximálisan a hozzájuk tartozó sztárok jellemzői szerint viselkednek. Mivel nem vagyok nagy hokifan, így csak a realisztikus mozgást tudom alárni, de azt bármikor. A játékosok kidolgozottabb talán minden eddigi sportjátékunk jobb, fájtan élhető animációkkal párosítva, és a korong fizikája is egész egyszerűen kiváló.

Ami pedig ■ nextgen konkurenciát illeti, a 360-os 2K7-nek ugyan csak a demóját láttam, de úgy tudom kifutdán most kb. fej-fej mellett halad a két nagy hoki cím, esetleg a 2K7-et egy kicsit jobbnak látják, így bármelyiket is választjuk, mind a kétől nagyon jól júnunk. Ami a grafikat illeti, úgy érzem a 07-ben szebbek a karakterek, míg a 2K7-ben a játékoskérdéséti részesténem előnyben.



NHL 07

EA SPORTS
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	kiváló
szávozathossz:	jó (360 közepes)
zene / hang:	kiváló (360 jó)
hangulat:	kiváló

PS2

1 játékos (1-4 multitezt), dpl II, online (2-4), memóriakártya B mb (1633 kb) analóg irányító (dual shock)

XBOX

1-4 játékos (2-4 xbox live), dd 5.1, 16:9.

X360

1-4 játékos, dd 5.1, 16:9, (2)xbox live, 480p/720p/1080i, 3.1 mb mentés

PS2

XBOX

✓ skillstick rendszer X majdnem ugyanaz, mint eddig

X360

✓ ps2/x verzióhoz képest fejlettebb skillstick rendszer, igaz nextgen grafika X szókire szabott tartalom, közepes kommentátor

PS2 XBOX X360

7.5 pont 7.5 pont II pont

MARTIN BELESZÓL!

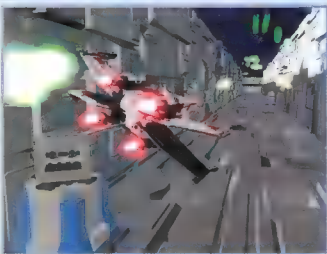
És most nem csak az EA sportjáték, melyben karizmálisan jelen volt a nextgen verzió. Nálunk szívesen legrázta, kiváltképpen a hoki játékok.

Krisz
rajkrizs@freemail.hu

LEGO

STAR WARS

THE ORIGINAL TRILOGY



A túl komolyan vett és bevett formák alapuló, futószalagról legördülő, egyre unalmasabb és erőltetettebb, „a most megjelenő játéknakba még többet, még jobbat, még szabottat préselünk bele” névtámadók és PR fogásokkal támogatva, szerencsére vannak még olyan fejlesztők és játékok, amik nem akarunk többet látszani mint amik, és hangszírt a szórakoztatásunkra feltekint, ennek pedig egyik legalapvetőbb formulájára, a **humorra** építve, így tudunk kívül (vagy előre eltervezetten) szolgálni ki a játékosok igényeit, költenek be hatalmas úrt a játékinálát egy polettján, anélkül, hogy véresen komolyan vennék önmagukat.

A LEGO Star Wars széria is ezek közé a fehér halálak közé tartozik – hasonlóan mondjuk az Ape Escape játékokhoz – azaz a fordalomra a stílus, nem kápráztat el minket grafikájával, nem fektet minket két vállra az elképesztően frissenített játékmennével, de a megszokott kapcsolókeresést, lézerpistolyozást oly mértékben önt nyakon időtlen humorral, hogy – véleményem szerint – ezt mindenkinél látnia kell, aki egy kicsit is fogékony a – például a Csuszap pistoly szoratra oly jellemző – stupid poénokra.

A LEGO Star Wars II, mint ahogy azt a címe is tudunkra adja (The Original Trilogy) a klasszikus (ahogy odakint nevezik, „The Good Ones”) trilógiát dolgozza fel, természetesen LEGO stílusban, és kinézetben.

Kategóriáját tekintve egyébként morádot a másszálós adventurén stílusban belül a játék, még akkor is, ha alkalmomadtán a készítő lehatárolta nekünk, hogy különféle újranyitások nyergébe pattanva a jéghegy virágúre is látogatást tegyünk.

A game a három klasszikus filmet hat-hat pályára osztotta fel, és bár kezdetben csak az Új Reményt indíthatjuk el, néhány pályá teljesítése után megnyílnak a másik két maza is (A Birodalom visszatág, és A Jedi visszatér), bár a pályákat azokban is csak sorrendben nyithatjuk meg.

A LEGO Star Wars II egyébként maximálisan ragaszkodik a filmekben látott forgatókönyvekhez és helyszínekhez, így megfordulunk majd a Talooine-en, Mos Eisley-ben, az első Halál-csillagon, a jéges Hoth bolygón, de figyelemmel kísérhetjük majd az ihu Sylvalker Dagobah-i jedi kiképzését, és a Bepinti, Jabba palatáját, az Endort, és a második Halálcsillagot is megjárjuk majd. Szerencsére a készítőnek azonban a helyszínek túl csak nagyvonalakban kellett igazodniuk a filmek eseményéhez, így aztán minden egyes pályát saját szájaihoz szent alakíthatókat ki, aminek meg is lett az eredménye: az eldallított jelentek és feladatok együtteséből mintha csak egy Star Wars paródia lett volna előre LEGO kontámban, és bizony a végeredmény nagyon elégedettek lehetünk!

A pályaválasztó köztes tér a híres Mos Eisley kábit, itt találhatók a pályák bejáratai, de ugyanígy innen nyílnak majd meg az extra bonusz szintek is. A csopontl számtalan hasznos dologra lehetünk szert, kellő pénzmozg birtoklása esetén: vásárolhatunk irányítási tippeket, és a játék során fellépő feladatokhoz társítható trükköket. Noha fizethetjük ki a bonusz

karakterek aktiválásért járó lovettár, de ugyanítt tekintethetjük meg az átvázoló jelenteket is. Noha pályághetjük be a csolókódokat, és egyéb extra, a játékmennetel színesítő vagy csak szimplán humoros dolgokat is megvásárolhatunk (ilyen például, hogy mindenkre időtlen ábrázolást és szeméivel adhatunk, de például a Birodalom visszatágolt ismerős klasszikus C-3PO-i cipelő Chewbacca-t is itt nyithatjuk meg.) Itt a bórputól jobbra találjuk egyébként a editálást, ahol a két – szintén epizód V-ös – tartályban saját figurát készíthet el magának mind a két játékos, amiket aztán el is menethetünk későbbi felhasználás céljából. Egyébként már maga a kocsmá is egy igen mókás helyszín, hiszen kezdetben elég kihalt a hely, de amint elkezdjük teljesíteni a pályákat és sorban nyílnak meg a karakterek, plusz még vásárolunk is hozzájuk, no szóval ezzel orányosan kezd megjelni a helyiség, ami nem csak azért jópata, mert egy rakat ismerős szereplőt láthatunk egy terembe összehúzófóva, hanem azért is, mert a legkisebb ártódrásza – egy lövére, vagy egy ütés nyomán – hatalmas kocsmai verekedés alakul ki, és szó nélkül mindenki egymásnak esik pillanatok alatt.

A játék során egyébként az alapkarakterek kivétel az összes behozható szereplő irányítható majd, ha nem máshol akkor a Free Play módban, a teljesített pályákat ugyanis bárkivel újra játszhatjuk, ami egyébként nem csak poénként van benne a programban: tilkos, lezárt helyeket pályarészeket nyithatunk meg, ha speciális figurákkal látogatunk vissza a szintekre. Egyes helyeken ugyanis kamerakódok védett zart ajtókatól ütközünk majd, ahol csak bizonyos szereplőket engednek tovább (például fejdázókat, vagy birodalmi rohamosztágozókat). A játék százszázalékos kipróbálásához tehát minimum kétszer-háromszor kell bejárni az összes pályát, és még gyűjtőegyhiválnak egyéb is akad majd bőven, hiszen (ól elrejtett) mini-kitek, Power Bricks-eket is be kell szedelnünk majd a bonuszok miatt. A játék szoravosság egyébként megfelelő, hiszen a teljes kiájtásához, és a különféle megnyitvány extra missziók, bonusz mini-játékok kiveséséhez legalább 3-4 komoly delutánra lesz szükségünk, azaz olyan húsz-huszonkét óra a végigjátszási idő, ami elég korrek, tekintve, hogy későbbiekben viszont maximum az átvázoló jelenetek újranezés céljából vesszük majd csak elő a programot.

A game irányítása rém egyszerű, azaz csak az ugás, lövés, karakterváltás, akciógomb negyessére korlátozódik. A legfontosabb egyébként az akciógomb, hiszen ennek segítségével építhetjük össze a szétszórta LEGO elemeket, és egyes karakterek (mint például a Jedi Luke, az öreg Ben Kenobi) segítségével használhatjuk az erőt is. Az erőt sokféleképpen használhatjuk: hidakat, a továbbjutást segítő platformokat építhetünk, de a közelharban is jól jönnék majd a Jedi trükkök, hiszen Vadere-n magába emelhetjük és elerethetjük a nyakukat az ellenségeinket, ami egyébként kifejezetten jól jön egy Jedi esetében, mert alapon gyengébbek a közelharban lezardhatók, mint a fénypistolyokkal megdőlő segítőársaink. A Jedi erővel be





dig akár kúvázhathunk is: a LEGO készleteiből jól ismert kis szemesekből turkálhatunk kis némi lovát ezzel a trükkkel.)

Fantás megjegyezni egyébként, hogy a játékból minden széllehető és széti is lévendő! Hiszen nem csak a kis „megyes” egységet verhetjük ezáltal ki az objektumokból (amik egyébként a fizetendőszekők a játékból), hanem sokszor a továbbiakban jelentős megoldások is csak valami szélvélőse után valójuk láthatóvá. Ezt egyébként azért is tartom fontosnak, hogy leírjuk, mert bár a játékok minden korosztály számára fogasztható, az egészen apró emberek néhány esetben nagyon elodáshatnak majd, hiszen nem mindig egyértelmű, hogy mit is kell majd csinálni. Persze lesz majd olyan helyzet is, ahol a prógi butaságából nem lehet séges a gyors továbbjutás, például akárt én is egyszer elakadtam az első Halálcsillagból való menekülés során. Már minden-nel végeztem, csak be kellett volna szállni az Ezeréves Solyomból, de valamilyen nem nyílt le a rámpa. Majd hosszú tízperces mászkálás után bejött még két birodalmi rohamosztag a hangárba, és majd miután őket leküzdöttem, rögtön kioldadt magától a gordiuszi csomó. Használó hibákból egyébként néha találni fogunk a game-ban (falakra, parkányokra felragadt birodalmiak, stb.).

Na, de vissza a karakterekhez: a Jedik eltérő erőket is használnak (Ben Kenobi például, leginkább a kertészkedésben jeleskedik, hiszen mindenhol virágokat szökelnek számba, vagy a legnagyobb svátgát közepére is oázist varázsol néhány pálmával segítségével), de a lényeg, hogy a játékok mindig segít nekünk abban, hogy adott objektumok kinek is kellene kezdenie valamit – amire az eltérő színű csillagokkal hívja fel a figyelmünket. Megjegyzem, hogy egyes karakterek, mint például a droidok képeltelenek a tárgyhoz-nál, és építkezni sem tudnak, C3-PO például még ugorni sem képes (R2-D2 viszont már rendelkezik az első három részben megismert kis mini sugárhajtóműveivel). A játszható karakterek között egyébként bármikor válthatunk menet közben, csak kell időt elnéi hozzájuk, és lenyomni az erre hivatkozó gombot. Ez a szerepátváltgatás a továbbjutás érdekében szükséges, és hi-

szen egyes játékok csak egyik vagy másik figura képes megnyitni. A szereplők között van egy kis különbség is (Luke duplával ugorny). Néhány kivétellel általában a feladatoknak nem egyszerűen a kapcsolódási pontok, tárgyak elmozgatásánál, hanem az építkezésnél is csak az ellenfelekkel gyűlt meg a bajunk, hiszen az elhalálozás azért bosszant, mert teljesen pénzmenetiséget is elvesztünk, ami a pályák teljesítése szempontjából lényeges. Minden szinten van ugyanis egy kvóta, amit el kell érni. Annnyit ki-fogóshatunk az irányításban, hogy a legi járművek kezelhetősége elég pocské, és bizony meg kell szokni a fúrcsán lavírozás szeren iránygyombokra való reagálással.

A LSIII grafikája rettentően átlagos, minden egyes jármű, épület, droid kis LEGO elemekből épül fel, és a megvalósításban hasonlít a filmekben látott nagytelvéreikre (még a Cartoon is LEGO-ból lett elkészítve), tényleg meghajolnak a készítői előtt, ha nem épp az lenne a dolgot, hogy remekül megterveztek és kiviteleztek a játékokat. Így csak megdicsérem őket, tényleg fantasztikus volt látni LEGO-ból a Halálcsillag fémcsőn kiüröződő folyosóit, vagy a Hoth-i csatában részt vevő lépegetőket, és a sort még folytathatnám hosszan, de legyen annyit elég, hogy jól beszúrás a sok kis műtér LEGO Star Wars figura. A szereplők is igazodnak a filmbeli változatokhoz, C3-PO például ugyanazzal a lassú robotmozgással közeledik, Chewbacca pedig annyival nagyobb társainál, hogy ha megpróbálunk – az erre szolgáló géppel – a fejére nyomni egy sisakot, az csak felig-meddig megy rá, és feloldatlan a fejére szorult sisakról rohogál a pályán, minél valami felkel-yel-mi. A női karakterek, mint például Leia hercegnő ellenében férfiasra való a közelharc során nem vereszen, hanem elkezdzenek potokodni, mint valami rossz páncsoca. A legerősebbített Star Wars zenék mellett nyugot dob a hangulatot a mologó-pityegő szereplők hangja is, beszéd ugyanis nincs a játékból.

Nagy erőssége a game-nek, hogy ketten is tolhatjuk egyszerre-egymást segítve, ami egyébként nagyon megkönnyíti a helyze-teltek, hiszen a gépi karakterek mesterséges intelligenciája sok kíváncsiul hogy maga után: ez leginkább ott mutatkozik meg, hogy – leszám az – építkezés közben képeltelen megvédeni minit az ellenség leszárgatásaitól. A két verző közül természetesen a Xbox a győzelem – PS2-en is korábban néz ki a játé-k, és önilem, hogy van a játékból Wide Screen opció is.

Összegezzünk. Talán a világ két legismertebb franchise-it ön-tek ismét őssze a készítőik és egy shakerben meg jól össze is ráz-tak egy jó nagy adag humorról, így az utóbbi idő egyik leg-hangulatossabb, legidőutóbbi játékok kapjuk kézhez. A poénok már önmagukban is únlak, és SW fan pedig a saját könyveitől fog hódolnak. A prógi világában csak egy egyszerű kis akció-játék, mégis a pályák és a feladatok változatossága, az ismerős helyszínek szereplők felismerhetőségei változatok épp annyira színesítik meg a játékmenetet, hogy sosem fájunk unalmába a buli, nem beszélve a hók gyűjtögetéséről, a mini-feladatok tel-

jesítéséről. Tartalomlag tehát amit lehetett – szerintem – kihoztak a game-ból a készítő. Bárán ajánlom a legkisebb LEGO játékokat szent kősszékeltő a legöregebb Star Wars fanokig minden-kinek, és így egyébként bárminek, aki szeret jókat röhögni, mert orbális méretű poénoktól hemzseg a játék. Sokat gondol-koztam, hogy legyen-e külön bekezdés, amiben a legnagyobb jeleketek, poénokat látnék le, de aztán végül úgy döntöttem, hogy inkább mégse (pedig lenne miből csemegézni a Halálcsil-lag söröző munkásoktól az alsógatyában szaladgáló roham-oztásokon keresztül a sok ártíri jentel), de inkább tapasz-taljáték meg mind magunkat: én csak annyit mondhatok, hogy a leghangulatossabb, legrészletesebb programmal állunk szemben, ami idáig napvilágot látott, és a nagy özi játékdámping egyik befutója és sokak kedvencévé válhat majd.

Most már csak arra lennék kíváncsi, hogy vajon az évek óta padlósn pihenő, több száz dobozos LEGO gyűjteményem vajon mennyit érhet a piacon?

Csipi M. Lee
csipimlee@citromail.hu

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

LUCASFILMS

WARS VERZIÓ: PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szórakoztatás:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2

1-2 játékos
memóriakártya 6 Mbit
analog irányító (dual shock)

XBOX

1-2 játékos

✓ humor, hangulat, kinézet
X minimálisan lehetne változatosabb,
öröngyáraty irányítás, bugok

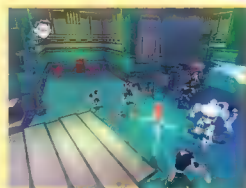
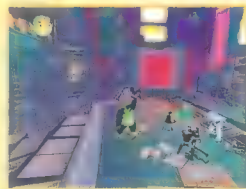
PS2

XBOX

8.5 pont

MARTIN BELESZILL

Nem tudom, mennyire is nagy siker: rossz hírére persze, hogy ezerszáz, lény megcsalható játékokat nyitok... amikor egy game annyira bejön, hogy legszívesebben kúrálom az utóbbi megkeletlened az összes ember, aki szemből jön (lejárásból a csinos csajokat persze – gíngamerek meg a pasikat), és átváltozik min egy időtől, hogy melkora al-mányban volt részem, amit mindenki meg akart szórni. Amikor úgy éreztem, király dolgot látok, amit mindenki látni kell, az egyikéket hűtlen fog meghalni. E lejárások meg hűtlen, azt tartom példaképnek. 1.0 pont



A megszokottól eltérően most egy rajzfilm feldolgozott ismerteteket (...) A Titánok a CTN-en fut, de bennem nem mozgott meg különösebb émoiókat. A lényeg az, hogy van 5db fiatalok (tizen-szerű), és természetesen a cserkes dolgok mellett nap mint nap megmenik a földet is – igen gonosz erőköt, Robin egyértelműen Batmanba szerelm kisgyerek, Raven egy fantom kiscso, Cyborg egy félig ember félig gép fiatal, Starfire leginkább egy klasszikus hősökhöz hasonlít, Supermanról mintázva, Beast Boy pedig egy gyomororotn-zöld színű kőlyök, aki változatos állatfarmokká alakulva tevékenykedik. A játékok mindegyiküket irányíthatjuk, egyszerre négyet, ha van annyit: kontrollálunk, de beavallom, nekem egy is elég kaotikus volt, mivel a nagy kavarodásban néha azt sem tudtam, hogy hol vagyok, csak nyomtam a kontrollér gombokat összevissza. Az is kipróbálható természetesen az összes szuperpőreket, aki egytől magán-játékozik, mert lehet váltogatni közöttük, ám ennek sajnos a játéka gyakorlati haszna csekély, sőt, alányagolható. Ez gondom a multi miatt lett így, mert akkor lehetne verekedni az irányítókat, kinek legyen az erősebb fickója vagy csaja. A gép alapja nem túl intellektuális, gyakorlatilag üti kell az ellenségekkel változatosan nem mondható módon, és ha lenyomtuk az

összeset, mehetünk tovább, ahol ugyanezt megismételhetjük. A kómadóra háromféle lehetőségekünk van, a gyors, az erős és a speciális, ami a hogyamányos ügyelgessél felkelhető, és charge-alható, vagyis lenyomva tartva a Kör gombot, atomháló mérhető az ellenünk vétkezőkre, vagy azok csoportjára. Ezen speckák közül mindenképpen a Beast Boy kómadója a legjobb, mivel változatos, hatalmas zöld színű állatokká alakulva harcol. Lehet cimpánz, elefánt, óriásgrilla és bokszolka, aki rohángolva előz: fel az antagonizotkat (micsoda új szó, most fel évig azt fogom használni a negatív karakterekre). Néha érdekesebb dolog is akad, mint amikor egy óriás alagútúró gép elöl mekúli a csapot, de az is csak arra opoz, hogy üssünk meg X számú rosszfiút (vagy robotot, akármily), és akkor megnyílik az energiakapu, ami addig elzárta a következő pályarészt...

Dzsón X

TEEN TITANS

THQ
MÁS VERZSÓ: GBA

grafika:	közepes
átvezetőség:	közepes
szélesség:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2

1-4 játékos
memóriakapacitás (5 mb)
átviteli sebesség (256 kb/s)

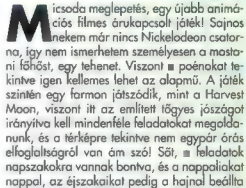
GC

1-4 játékos

XBOX

✓ jó a rajzfilm kedvelőinek
■ másnak 10 perc után unalmas

4.5 pont



Micsoda meglepetés, egy újabb animációs filmes arkapotok jönek! Sajnos filmek már nincs Nickelodeon csatorna, így nem ismerhetem személyesen a mostani főhőst, egy tehenet. Viszont a pótnok tekintve igen kellemes lehet az alapmű. A játék szintén egy formán jöszdólik, mint a Harvest Moon, viszont itt az említett főgyes jószágot irányítani kell mindentéle feladatokat megoldanunk, és a tértképre tekintve nem egyarázt előállagósdról van ám szó S8, a feladatok napazokokra vannak bontva, és a nappalokat nappal, az éjszakákat pedig a hajnal beállta előtt kell véghezvinnünk. Saját elnevezést tehenünk lehet lány, fiú, sőt, ezeken belül még külön négy alcsoport is választható, vagyis mindenki optimálisan bírhat eme virtuális kérdőz borbé. A játékmenet a jó régi oldschool típust követi, vagyis az egyes farmiokok lének köztük valomni, amit mi megesszünk nekik, és velük együtt örülünk. Nagyon megkönnyíti a dolgotunk, hogy ezen lények egy nagy, sárga kérdőjellel vannak ellátva, vagyis nem kell feleslegesen bolyonganunk ide oda. Kezddókor pl. a disznó akar sütni kaját, de ellopott a receptkártyát, amit lapontként kell megtalálnunk. Majd az egyes ételekhez szükséges szűszetők felkutatása következik (almás lepényhez alma, liszt, íjleszt), és a konyhai összetevője malacunknak, elkészül a hús ahított éték. Am akadnak furc feladatok is, például a csirke kődjőpellel vannak ellátva, repítésre, vagy a különféle pózok bemutatása a postás mögött, gombkombinációkkal előhozva azokat, és négy labra vágódva buta tehénpókot vágni, mielőtt hirtelen megrohadna (a többiek a bokról kuncogva figyelik teljesítményünket). Kifejezetten aranyos és humoros játék ez, viszont kell hozzá angoludás, ami remélhetőleg a mai fiataloknál már nem akkor a gond (vagy jó gyakorlat) őket a tehenes cuccal). A grafika a filmet követi (mint az adaptációk általában), és ha 10 év körül lennék,

biztos imádnám – feltéve, ha érteném, mert a pótnok mellett ez is fontos része a játéknak. És ha nem viszolyognék attól, hogy a saját tejemből készült süti, vagy a főgyeimmel kell fröcskölni, harc gyónani...

Dzsón Moo

BARNYARD

THQ
MÁS VERZSÓ: GBA

grafika:	közepes
átvezetőség:	jó
szélesség:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2

1 játékos
memóriakapacitás (5 mb) (100 kb)
átviteli sebesség (256 kb/s)

GC

1 játékos

✓ pótnok és tehenek
X 10 év életkorának nem ajánlott,
angoludás kell hozzá

6 pont



Az őszi/televíziós játékokat elvárásaink egy-egy-
re érkeznek menetrendszerűen hozzánk az EA Sports
éle sportsorozatok idejére, mintegy jelezvén
nekünk játékosoknak, hogy vége a nyári uborkaszesszonnak,
mindentki készüljünk a nagy karácsonyi előtti játékdinamizmusra.
Nincs ez másképp a legpontosabb és legnagyobb mértékű
visszatekintő golfjáték esetében sem, így aztán – többek között
– az októberi újítás hasábjain köszönhetjük a **Tiger Woods
PGA Tour Golf 2007**-es folytatást, méghozzá nem csak
Playstation 2-re, hanem rögtön megdobták minket az Electronic
Arts-os fiúk egy PSP verzióval is.

Tiger Woods-ot szerintem senkinek sem kell bemutatni, hiszen
közudott, hogy a világ – egyik – legjobb golfjátékos, az vi-
szont teljesességgel bizonyos, hogy a legjobban fizetett profi
sportolóját, és épp a napokban volt látható az egyik sportcsor-
totán egy amerikai-orosz golfválogatott meccs, ahol őt is lát-
hatta a nagyérdemű. A nevével jellezt PGA Tour Golf sorozat
egyébként majd egy évtizedes múltat tekint vissza, és **ez** a
Playstation masinán vivt ki magának a sportot szerető figurák
elismerését és megbecsülését.

A széria természetesen évről évre fejlődik, és így igen nagy
evolúciós ugrásnak lehetünk szemtanúi, amikor a sorozat ár-
tárházait a 128 bites gépekre, hiszen nem csak a szinte már
fotorealistikus – grafikai motort kapott a játék, hanem irány-
táblái reformokat is alkalmaztak, gondoltak itt a különféle
analog korallak végrehajtható precízen kivitelezhető mozdulatokra.
Demeter Zsolt barátom szerint – aki egyébként nagy
spíler golfban – azonban az elmúlt néhány évben túl nagy
előrelépés nem történt, ez legfőképp a játékosításra értendő,
mivel azért minden új szezonban némi plusz tartalmat, kisebb
ajándékot sikerült beleszippantni a simulációba.

A két verzió közti különbségek már a menürendszerben és a
játékvezérlésekben is megmutatkozik, természetesen a nagy-
gépes Tiger Woods-ban jóval nagyobb teret kapunk a játék
paramétereinek beállításában, és játékmódokat illetően, ami
az látszik igazolni, hogy mindkét gép tulajdonosa a saját gé-
pek erőforrásához igazított játékok kapnak kézhez.

Mivel az Electronics Arts mindig is híres volt a mainstream ki-
szárgalásáról, most is gondoskodtak arról, hogy az újdonságok
is felhívják az elmélygőre lépőknek helyet a játékokban
(szillogokkal és New feliratok figyelemeltérnek minket a menü-
ben, illetve a tutorialban, ha esetleg nem feature-re találkozhá-
tunk). Itt említaném még, hogy a nagygépes verzióban Tiger
édesapjáról, a néhai Earl Woods-ról is olvashatunk egy rövid kis
memórt.

Mindkét verzióban lehetőségünk van saját játékos elkészítésére,
és karrier megkezdésére, ha esetleg a profi valódi sportolók kö-
zül nem találunk szimpatikust. A pályák egy része valódi hely-
sínnek illik azoknak látványát változtatni, míg másik részük ki-
talált fantázia színter sportpályák, ezt persze csak onnan tudom,
hogy Demeter barátom tapasztalásaitól mibenlétükre illik.

A PSP-s irányítás nekem egy kicsit kiforlatlanabbnak tűnt, és
bár **ez** az a game, amely nincs szükség két analóg karra, azért
a nagygépes kontrollere sokkal jobban kére állt a **játék**
Egyébként az irányítás különösen sok gyakorlást és időt igényel,
főleg mivel minimális különbségek vannak a két verzió között,
és ráadásul minden újdonsághoz és útlátható külön irányítási metódus
térül. Az viszont biztos, hogy amennyiben elsajátítottuk azokat
(például hogy a kézzel gúrtólunk), hogy kell rögzíteni a bal-
kezzel **az irányra** fantasztikus dolgokra lehetünk képesek, anélkül,
hogy egyszer is gondolva győszegényesre lepnünk volna.
Maga a játékosok rendkívül jól animáltak, életlenül végzik
a mozgatlanságukat, és mindenkinél saját habitusára jellemző
egyéni reakciók vannak egy-egy elhibázott vagy berakott lab-
dára, de ezzel semmi újdonságot **mondhatunk**, hiszen **ez**
időig is a sport világáig volt. A pályák, szépek, hatékonyak,
technikázók, és változatosok, viszont mindkét gép esetében na-
gyon sokat rontanak **az összképen** a ricsegi élek. Ez Playsta-
tion 2-n is nagyon zavaró, meg kell csak nézni az úti mozgás



TIGER WOODS PGA TOUR 07

közben, vagy a homoktérnek széléit, a PSP-s Tigeren pedig saj-
nos még rosszabb a helyzet, darabok okát a lyukat jelző
zások mintha több kisebb darabokból lennének összetekolva.
Persze ettől még szép a stílus, hiszen fotorealistikus a környez-
et (leszámítva a fák lombját, ami egy kicsit zavaros moszár),
de ha például belesszük a 2005-es Xbox-os Tiger Woods-ot
(épp ez volt kéznél), hatalmas különbséget láthatunk a három
játék között, pedig a káprából X-re viszont már két éves. Hiába
no, mind a PSP, mind a PS2 igencsak behatóról gép technika-
log. A hangokra és a hanghatásokra pontosan nem lehet,
útlát és erőfeszítést függően csattanok a losznik, és a track-
list is megjelöl, bár **ez** talán lényegtelen is, de megújult a kö-
zösség, és a kommentár (ami egyébként kikopcsoltatott) is
keretül teljesít (figaz angolul).

Szával húzzuk alá az egyetlen végén a végeredményt. Mini-
malis előrelépés fedezhető fel a 2007-es Tiger Woods golfban
a sorozat előző részeihez képest, ezek egy része a játékmódok-
ban és **az irányításban** vehető észre (még **az** előbbi kibővült),
és utóbbin megint csak finomítottak valamennyit, például a labda
csavarására gyúrhatunk rá, akik késztetést éreznek erre, de
a tutorialban mindenki utánanézhet **az** új útjelzőjelnek is, de
megemlíthetném a Swing Path Meter-t is, amivel szintén az úti-
sünk pontosságán változtathatunk, és szintén újdonságunk (is)
keretül teljesít a játékot formát, tehát isente-
lünk sokféle beállítás, és játékmód mellett például mini-játé-
kok is láthatóak, és természetesen upgrade-elté a shop, il-
letve a változható játékosok helyszínek látása is, ráadásunk
pedig néhány új szabály és szabályrendszerben alapuló játé-
kaját is bekerült a Tiger Woods-ba. Van online játék PS2-en, és
van wireless összekapcsolási lehetőség két játékos számára
PSP-n. A két gépreztől összekapcsolás utáni játékot sajnos nem
látom. A játékok hozzázó tehát a megszokott EA-s Tiger Wo-
ods szívnálant, amelyek az összképen csak a grafikai ré-
szért ne némileg, gondoltak itt mindkét gépen jelenlévő és igen
durva ricsegrése.

A sorozat eddigi rajongói nem fognak csalódni, tartalmaz
annyi újdonságot, hogy kellően elszórakozzunk vele a 2008-
es részig, ami minden bizonnyal már kapható lesz PS3-ra is,
életrésze nélkül, aki pedig még nem gyalogolt konzolokon, vi-
szont készületet éreznek rá, hogy kipróbálják az anyag a való-
életben igenis drága hobbiunk számító sport, és azoknak
a legjobb alternatíva még mindig az EA Sports éle Tiger Wo-
ods PGA Tour Golf sorozat marad.

Csipi M. Lee
csipimlee@citromail.hu



TIGER WOODS PGA TOUR 07

grafika: közepes
játszhatóság: kiváló
szavathatóság: jó
zene / hang: jó
hangulat: jó

PS2

1-4 játékos
memóriakártya B mb
analog irányító (dual shock)

PSP

1-4 játékos

✓ a legjobb golfjáték
X életrészes

PS2

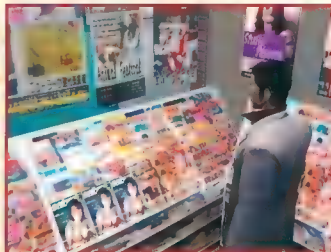
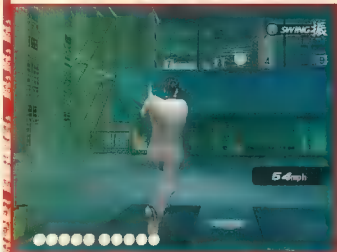
8 pont

PSP

7.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

En inkább a Sony golfjáték-kritikáitól. Acsapok és a fi-
guraik, az az az a közéletesség. Ez egy kicsit túl elváró
lehet inkább az újdonságoknál.



Azt hiszem a Shenmue minden idők legnagyobb játéka.

– Biztos vagy ebben?

– Teljes mértékben. Bár már korosodó darab, hiszen most költötte be hetedik évét... bár ha azt nézzük, mikor és hol indult, még ennél is öregebb – egyszerűen felejthetetlenek a vele eltöltött órák tizedei, százai. Mert bizony ha az ember leül a Shenmue elé, képtelen volt feloltni. A Shenmue a fejed bűbjára nő, röntni földön-tüli bájtólát aztán pedig magába szippant és nem érsz el: ha egyszer kapcsolodba kerül az vele, képtelen leszel másra gondolni, eltejeitni – kívánni fogod.

– Nem tudom, nekem kicsit unalmas volt a sok átlalan mászkálás. – Pont ez adta a Shenmue bájtólát Talán ezért is volt rétegtéték, annak ellenére, hogy a SEGA mindenki számára fogaszthatóvá faragta. Ez nem a gondolkodó, hanem a nyugodt ember játéka volt, igazán nyenyecské, az olyan emberek, akik borvászáraskor sem az ár, hanem a minőség alapján döntenek. Piszkosul jó volt elmenni egy másik világban, megismerve egy távoli ország kis településének mindennapjait, látni és élni. Mert a Shenmue arról szól: míg más játékok a külvilágba rendszerek köré húzódtak fel a maguk kis fityé – mégis üresen kanyg – világukat, addig a Shenmue elszigetelt Japán térségének kialakítása után került teretükre a tényleges játékelemek. Ezért érezhette úgy magát az, aki Shenmue-zolt, mintha nem egy álomvilágba, hanem a múltba, az „igazi” nyolcvanas évekbe csöppent volna. Persze, a Shenmue nem tökéletes,

semmi sem az, mindennek megvannak a hibái – de ha valami, akkor a Shenmue közel állt ahhoz, hogy átélje a videójátékok és a művészet közötti határvonalat. Sajnos ennek túl nagy ára volt, sok dollármilliók, így a Shenmue soga lehet, hogy soha sem látja meg a fényt az agút végén. De legalább maradványt alkotott: felejthetetlen, órák játékelményt adott. Ennél nagyobb érdeme pedig egyetlen játéknak a lehet!

DOJIMA DRAGON

Szeretjük a **Yakuzát**. Szeretjük akkor, mikor még Ryo a gataknak hívák, szeretjük akkor, mikor még csak egy remeknek tűnő Shenmue pótlékának tűnt, szeretünk annak ellenére, hogy bejelentésekor szó a volt angolul beszélő verzióról; de alig egy esztendővel Japán bukása után – mert bizony a vintroll lenyegesen gyengébben teljesített – a SEGA Európába is áttette.

Szeretjük azért, mert egy olyan olivági csoportra fókuszál, mely lényegében a videójátékok mostohagyereke, bemutatása eddig jöszsével a dzsaiák filmek privilégiuma volt jóvalnál vizuális roslalom –



Infernal Affairs trilógia: alapmú, főleg, mert remek a magyar DVD kiadás! – a **Yakuza** megőri a jeget. A 13 fejezetre bontott történetünk a nyolcvanas évek közepén kezdődik: Kazuma Kiryu megbeszéli tagja a Japán alvilág egyik legnagyobb szindikátusának. Olyannyira jól mennek a dolgai, hogy saját család alapításán töri a fejét, ám a sors ekkor közbeszól: hű hársa, legiobb barátja szárnyú tette követ el – megöl saját anyabunját (oyabun) a adott családot keresztapját). Ez természetesen azonnali halálát jelentené a börtönben elítélőtt asztendők után, azonban helyette Kazuma van a rácsok mögé, előszörban szeretett barátja és barátja védelmében, Kazuma 10 esztendő áll a börtönben ártatlanul, míg végül kiszabadul. Am ahogy kitesszi a utcára a lábat, elszebadul a pokol: összehívott rendkívüli **Yakuza** találkozóan kiderül, hogy a családok által a közös kasszába pakolt 10 milliárd yennek lába kell, ráadásul az elnök privát rezidenciájának széfjéből. A nagy maffiavilág így lényegében egymásra mutogáva keresi a testet. Héroszunk (általában) tettes ráadásul komoly feszültséget kelt a alaposan megvilágított alvilágban, így Kazuma az 2 leltartóztatásokon kikérdőz deklétivel szövegezve beleavag, hogy felgöngyölítse a rejtejtés lopás szálait, valamint hogy megtalálja elhínt kedvesét.

Az alaphehelyzet tehát rendkívüli izgalmasnak mondható, a történet képes folyamatosan fenntartani a érdeklődést egészen a zárócsokrig. A probléma csupán az, hogy egyrészt rendkívüli vortólt a történevezetés, a események lassan indulnak be, ráadás-

3D

A japán fejlesztő másodikben prezentálta a '94-ben született, klasszikus 2D vereskedős sorozatát új, három dimenziós formában. A versenyhelyzet kényyszerítette ki belőlük a nézelváltást, vagy pusztán csak haladni kívánnak-e a korral, azt igen nehéz lenne megmondani, az viszont tuti biztos: nincsenek éppen könnyű helyzetben. Gondolatok bele: mind PlayStation 2, mind pedig Xbox platformon ott vannak az igazán nagy címek – csillaggy gyémántok ezek, melyekkel audiovizuális szempontból igen nehéz nagyon nehéz felvenni versenyt. Nem nehéz kitalálni, hogy mely játékokra gondolok: Virtua Fighter 4: Evolution és SoulCalibur III a Sony, Dead or Alive sorozat a Microsoft konzolokon. Persze akkor még a zsenitől új handheld fighting-ról, a PSP-re nemrégiben megjelent új Tekken epizódról még nem is tettem említést! Fel kellett tehát látni a gatyájakat rendezően, lássuk mennyire sikerült.

HISTÓRIA

Elegendő karaktercsomó lévén érdemesnek tartom bá lére eresztani mondanók a hozzánkban olyannyira talán nem túloztató nagy népszerűségnek örvendő, de gamer körökben azért nyilvánvalóan ismert („halottam róla” kategóriás) sorozat múltjáról. Nem csoda a gyér ismertség, hiszen a (hardver gyártókért nyilván) Neo Geo cuccokra specializálódott SNK saját gépei mellett Saturnra kezdte talán a sorozatot. A piaci lehetőségek természetesen



elnyújtottabb végjáték-szekvenciát tudja magáénak. A Saturn verzió érdekessége a cheat alkalmazása esetén speckó játszható karakter Oruchi, aki egyébként a svéd Chris-ből alakult át, egy mérgezőt követően. The King of Fighters '98: The Slugfest címet viseli az a néhány kivétellel valamennyi korábbi karaktert magába foglaló kiadás, amely bár egyfajta kitérőt jelent a történelvezetés tekintetében, mindenesetre nem semmi kis kiadás. Saizyu Kusanagi debütálása.

közül, az imént említett Vanessa és Seth már az alapfelállításban is benne van, de játszható Hinako Shijo, Roman, és Lin, no meg a rejtett karakter Kula Diamond is. A következő részt, a KOF 2001-et már nem az időközben tönkrement SNK, hanem az Eolith fejlesztette, ráadásul Shinkiro sztrájlusztrátor is kiszállt a buliból. Ebből következően az ortodox KOF fanok szerint mind a háterek, mind pedig a zenék gyengébbek az előző részekéhez képest. Angel, K9999, May Lea bema-



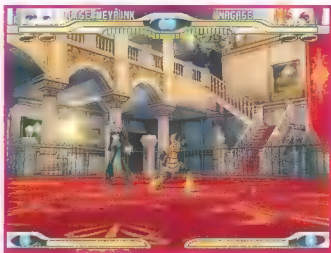
szinte megkövetelték, hogy nyissanak a japánok, így a sorozat egyes epizódjai hamar megjelentek egyéb platformokon is. Dreamcast, PlayStation 2, Xbox „asztil”, de emellett Game Boy, Game Boy Advance, Neo Geo Pocket handheld konzolok is megjelentek tudhatunk egy-egy (vagy több) epizódról. Az utóbbi időben a legjobban ellátottaknak – talán – vélelhetül – a PlayStation 2 birtokát, az a platformot kellene meg úgyis az SNK a gyűjteményes KOF kiadásokkal.

Érdekes módon a nyitó, '94-es rész remake-je csupán a színgérszövegben jelent meg 2004-ben, majd rá egy évre érkezett a Doboos, online játékmóddal, és két új játszható karakterrel felvértezett verzió. No, asszem ez alapján (is) teljesen egyértelmű, hogy nem a fejlesztők „lusták” netes módussal kiegészíteni a PS2-es játékokat, hanem egyszerűen a Sony on-line politikája, valamint a hardware körhöz lehet valamiféle zűr... próbált már valaki PS2 onlinek konfigurálni? No ugye... Léptünk! A King of Fighters 1995-től 1997-ig terjedő epizódjait foglalja egy csokorba a '95 of Fighters Orichi. A második epizód, azaz a KOF '95 a hármas karakter editáló módot mutatta fel újdonságként, itt jelenik meg első ízben Iori Yagami, Kyo Kusanagi halálát ellensége. A GB verzió mellett további érdekességeként opozitírozható, hogy a Saturn verzió memóriabővítő cartridge használatát fellelvezte, emellett speckó kódokkal Saizyu és Omega Rugal is játszható benne. A harmadik, '96-os epizód az előzőkhöz képest audiovizuális parádicsom. Az új Kagura stílust idéző és mindegyik szépséges Chizuru Kagura ebben a részben jelenik meg először, az Iori Warriors teamben pedig Lenne Heidern veszi át saját nevelőjének helyét. Van még itt boss team Geese Howard / Wolfgang Krauser / Mr. Big felállással, a rajongók nagy-nagy öröme. A KOF '97 (miscsoda ötletes címek, nemde?) a sorozat történetében lévő leghosszabb, leg-

Az SNK tervei között egy további nagyon finom válogatás szerepelt, The King of Fighters NESTS címen, amely még idén meg fog jelenni, és az 1999 és 2002 között megjelent eddiget fogja (majd egyszer) magába foglalni. A gyűjteményes kiadásban szereplő első rész a The King of Fighters '99: Millennium Battle, azaz az ötödik epizód. Itt alkalmazható először az ún. „striker system”, amely lehetővé teszi a játékos számára a szorult helyzetéből való menekülést: a gamer saját csapatát bármikor segítségével hívhatja, ha rosszul áll a zenája. Újdonsított arcképet, valamint Maxima, de emellett (kód alkalmazásával) Iori Yagami és Kyo Kusanagi is játszható. A típus Saturn tulajok Seth, Vanessa, és Krizalid személyében kaptak bonuszt. A 2000-es KOF leginkább a széles karakter-paletta miatt tűnik ki a többi rész

közűse. A kompiláció záró darabja, a 2002-es KOF legfőbb arénja, hogy visszatérést jelent a 3-on-3 harcrendszerhez.

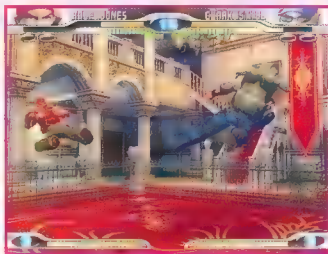
KOF történelmi kitérőként a kései verziók összefoglalójával záróm, melynek első darabja a 2003-as KOF. Inadnivaló tag-team system (nagyon finom, én speciel rajongok érte), visszatérő (Chizuru Kagura, Hinako Shijo) és új (Ash Crimson, Shee Woo és Duo Lon a hero team-ben, Molin) karakterek, „vissza a gyökerekhez” történelvezetés. KOF XI, azaz kilencedik epizód. Már az eredeti kiadás is nagyon súlyos karakter felhaztatással büszkélkedett, de a PlayStation 2 reinkarnáció még ezen is túlszár, mivel a Neo Geo Battle Coliseum-ból jó pár játszható harcost foglalt magában, mint extrát. Is hogy mindez miért volt érdekes? Mivel a King of Fighters 2006 bizony az összes eddigi rész egyfajta összefoglalójának mondható lássuk hát...



A NAGY MENET

Sajnos a PlayStation 2 online játék-támogatottság terén meglehetősen gyatrán teljesít, ezt mindig meg kell, hogy jegyezzem. Csodák nem vártak, az új King of Fighters sem szókijó meg ezt az egyfajta kisebb dicsőnek is felfogható dolog, nem történik küzdelmeket, de még csak összehasonlítható ponttáblázatot se vártak. Valamennyi persze kárpolást jelent maga a fő játékmód, a maga negyven karakterével, a hozzájuk tartozó tonnányi – régi és új – kombóval, valamint nem éppen egy-két órást elfoglaltságot garantáló challenge-ekkel. A program maga nem túl jól sikerült King of Fighters: Maximum Impact folytatása, de ez ne riassszon el senkit: nagyon különböző elődjétől, természetesen előnyére.

Mint azt már többször említettem elképesztő mennyiségű karaktert vonultat fel a program. A kezdő felállásban többek között a Maximum Impactben debütált, az ellenség oldaláról átgázolt Duke mellett a Meira testvérek is megtalálhatók, ezenkívül lory és Kio is itt van, mint veterán KOF tag. A fagyos Kula Diamond, vagy Billy Kane mellett ne feledkezzünk meg arról, hogy baromi sok rejtejt, uncolokható karakter található a KOF 2006-ban. Felsorolni is nehéz lenne hagy klasszikus játékok karakterei válnak (ismét) játszhatóvá: itt van Hattori Hanzo a Samurai Shodownból, vagy shoten fanitén igazán nagy kedvencem, Fio a Metal Slugból. Hogy csak pár címet említek: Fatal Fury, Art of Fighting, Ikari Warriors, Psycho Soldier, Last Blade. Valamennyi említett játékból szerepel egy-



ben. Róadásul – pár karakter kinézetétől eltekintve – valóban fájón néz ki az anyag, de mint azt a bevezetőben említettem számítások VF4, SC III, DOA, vagy Tekken színvonalú grafikára. Jól néz ki, nem arról van szó, korrekül össze van pakolva, de látvány már sokkal szebb, érdekesebb programot is, nem is egyet! A nyomatlak kedvéért megemlítem: messze nem arról van szó, hogy csúnya lenne a game. A hátterek, legyen szó külső, vagy belső terről kidolgozottak, a karakterek

Nekik fog igazán örömet nyújtani egy-egy új karakter, speciális mozdulat, vagy pályaszakasz, ak fognak igazán örülni a sztori mód karakterenkénti eltérő befejezéseinek. Nekik nem biztos, hogy igazán új lesz nekik a dolog, de lesz annyira új, hogy érdemes legyen beszerezniük... és tényleg érdemes!

[Doe]
suffocation@japan.co.jp



két karakter a programban, hatalmas, szerteágazó családát lehetne felrajzolni a cucc más, igazán neves anyagokkal való kördésérről.

Talán említenem sem kell, hogy valamennyi karakternek különféle kombóhegyei, speciális mozdulatok, ruházatok, pályái vannak; így a teljes harcok meg nem lennének ellenére is bőséges tartalommal bír. Azt néz hiazem, hogy történelmet fog írni, annak ellenére, hogy a klasszikus, jól bevált KOF játékelemek sikerült (végre) émszethetn találai 3D kőntös

az eredeti 2D sprite-ok méltó többdimenziós kivételései (az eredeti rajzolt alakok maximális fészetelezen tartóssávo), az animációk is teljes mértékben a helyükön vannak. Talán egy picit a faló (t) színvonal volt az, ami nem igazán tetszett nekem, de ettől eltekintve minden OK. Se több, se kevesebb.

KIVEZETŐ

Ha valaki megkérdezn, hogy igazából kinek ajánlanám a programot, akkor azt válaszolnám, hogy azoknak, akik csak most ismerkednek a sorozattal semmi esztse nem. Azoknak meg fájleg nem, akik az említett nagyobb testvérek mellett törték lőndész: mint tudjuk, vannak a VF fanok, Tekken fanok, SoulCalibur és DOA fanok, őket nehéz meggyőzni arról, hogy a kedvencük mellett bármelyik más verelődés játékt IGAZAN jó lehet. Szándékosan nem tettem említést a klasszikus 2D bajtársokról, hisz ez egy alapjában véve 3D prógi – annak ellenére, hogy példának okéért a Street Fighter 1 direktor Takashi Nishiyama a KOF '94-'99 közti időszakának producere volt. Piston Tokashi ahénem. Kődés tehát erre is van... Mégis, akkor kőis az a KOF? Itt az a KOF, rájogzókő kőremlősan! Akármilyen időtelni is hangzik, ez a játékt elsősorban az évek: a sorozat – talán – elvuklő követőit, fanatikusait.

KING OF FIGHTERS 2006

SNK
MÁS VERDŐ JELENLEG NINCS

grafika: jó
játszhatóság: jó
szavetosság: jó
zene / hang: jó
hangulat: jó

1-3 játékos
memóriakártya B mb
analóg irányító (dual shock)

✓ karakter- és kombóhegyek
X lehetőségek: szobis is, online mód hiánya

7 pont

MARTIN BESZÖL!

Ami (bővebbesen) verszett bennem, az a Metal Slug és az Ikari Warriors karakterek – gondolom már az a két cím is elég ahhoz, hogy ha igazi hardcore játéklérem imádó vagy, kipróbáld az játékok. Azoknak szívkongyenekeknél, akik szőbőjűlőba beleszeretnek, talánbőz nemis. Írasmekben vitatva minden előnyről ártóssábnak hiszik megkőnt, inkább a jó karaktereket ajánlom bevizsgálás: órást, hűbőlkőz melletk vannak és ha már lánnyálak – az aléiben – ismerkedni kőcőleleknél vanok, legálabbis enni: szobis szőbőjűlőba legyen.

A 576 KONZOL

1998

Amíg a készlet tart!



1999

Amíg a készlet tart!



2000

Amíg a készlet tart!



2001



2002



2003



2004

Amíg a készlet tart!



6
9
9
-
évfolyam

Most hihetetlenül kedvező áron
rendelheted meg az 576 Konzol
korábbi számait!
Válaszd ki, melyik évfolyam(ok)
boldog tulajdonosa szeretnél lenni,
add meg adataidat és már küldjük is.

Megveheted:

valamennyi 576 KByte boltokban

Megrendelheted:

Levélben: Comgame 576 Kft.

1329 Budapest Pf.: 24

(kérjük, add meg nevedet,
pontos címedet és telefonszámodat)

Telefonon: 06 1 369 2686

Interneten: www.576.hu/kiadvany

(a megrendelt újságokat a DHL
futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999.-)

Az alábbi lapszámokból sajnos már
nincs készletünk:

1998/02, 1998/09, 1998/10, 1998/11, 1
1998/12, 1999/01, 1999/05, 1999/06,
1999/10, 2000/01

Figyelem!

Akciós ajánlatunk csak egy
teljes évfolyam megvásárlása esetén
érvényes, az 1998-2003 -ig megjelent
újságokat külön már nem árusítjuk!

GROUND
CONTROL

PÓLÓ NYEREMÉNYJÁTÉK

Ha meg akarod nyerni a képen látható (és nem látható - sok pólónk van ám!) pólók egyikét, nem kell más tenned, mint levágni, kitölteni és címünkre elküldeni (borítékban) az itt látható szelvényt. Ne felejsd el megadni a méreteret, amiről lehetőség szerint kapni szeretnél (M,L,XL), és kérjük, pontosan add meg neved és címed is.

Beküldési határidő: 2006. november 1.

Címünk: 1329 Bp, Pf: 24.

PÓLÓ NYEREMÉNYJÁTÉK



AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ
Amíg a készlet tart!



9998,-

helyett

4998,-

Ezt a jobb oldalon található, zöld hátterű szelvényt az 576 Shopokban tudjátok beváltani.

- Csak eredeti, magazinból kivágott szelvényt fogadunk el.
- Ajánlatunk csak a készlet erejéig tart.
- A szelvény csak az általunk megadott termékhez érvényes.
- Egy termék vásárlásakor kizárólag egy szelvény használható fel.

Akciós vásárlási utalványod csak abban az esetben érvényes, ha neved és címed megadásával kitöltöd a szelvény regisztrációs részét. Év végén vásárlóink között értékes nyereményeket sorsolunk ki!

AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ

Vásárlási utalvány

Beváltható bármely
576 Shopban
2006. november 15-ig,
vagy amíg a készlet tart!

Ezen utalvány kizárólag
az itt látható termék
vásárlásához használható fel.



9998,- helyett

4998,-

576 KONZOL

Név

Cím

Email

Pólóméret:



576

VÁSÁRLÓUTALVÁNY

Név

Cím

Email



[illegible][illegible]

„Miben jó” lista: kettős energiácsi (sprint és állóképesség – ez fizika lopás!), ponttűgősnél vannak letárolt figurák (de statikus, és tákol), szép menüfelület (ez is a lottó, csak épp ■ másik fociból – *hajszára* ugyanolyan, csak letisztultabb, szebb), végül ■ karrier mód. Ennyi, bár ez utóbbi megér egy bekezdést is. *Gyula, b****gyere ki*

MARTIN RELESZÓL!

Nem tartalom meg a program szépségeit, nem is értem miért van ilyen és ehhez hasonló játékokra szükség. A neten látam 8 pontos értékelést a játékhöz, úgyhogy lehet, hogy van benne valami.

Virtua Pro Football™

[illegible]

samatör
samu@576.hu

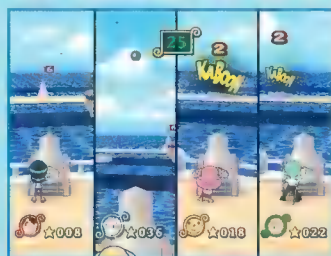
VIRTUA PRO FOOTBALL

grafika:	elmegy
játszhatóság:	sírlmas
szavatosság:	közepes
zene/ hang:	közepes
hangulat:	idő

1- 8 játékos
memóriakártya 8 mb
nalog irányító (dual shock)

✓ ha ez után a FIFA élmény...
X ...akkor a PES után ez mi?

4.5 pont



MARTIN BELESZÓL!

Amikor felülkötöttél vagy lefordítottál egy hajót, akkor az az a sztori, ami pozitív: egyre több animevel foglalkozó játék jelent meg Japánban körül is. Ami negatív: a minőségük általában sajnos nem is legjobb. Jóda figyelembe véve, hogy a One Piece anime a legnépszerűbb, ezért a One Piece Pirates' Carnival is a jó választás. A játékban a One Piece anime világát látjuk meg, ami a One Piece anime világát látjuk meg, ami a One Piece anime világát látjuk meg.

Az a szó, hogy kalóz, gyakorlatilag fogalomná vált mára, egy olyan szó, melynek kapcsán mindenki mást-más kép villan az agyába. A különböző kalózáknak határidő szinte nincs is olyan ember, aki ne akart volna gyerekkorában kalóz lenni. A különböző korokban a végtelen szabadság, a folytonos harc és a megazodogodás reménye sokakat csábított, míg mások inkább csak kényeszerből vállalták a kalózázat. Nem véletlen, hogy kalózként az ókorban is voltak, és gyakorlatilag nincs is történelemnek olyan időszaka, mikor teljesen elhalt volna. Így meglepő, hogy rengeteg film és könyv melyet megírtak a kimo, de az itt csak a legutóbbi alkotás, azaz a Kari-tenger kalózára gondolni. De nemcsak az amerikai filmekkel lehet meg a kalózázatot, hanem a japánokkal is. Több anime film és sorozat is született a témában, melyek közül a legnépszerűbb a One Piece nevet viselő széria lett. Ez a saga Japánban '99-ben indult, és immár több mint kétszáz részt ért meg úgy, hogy még mindig jönnek a friss epizódok. Egyébként egy humoros, már-már debil sorozatról van szó, mely óriási rajongótáborral rendelkezik hazánkban és nyugaton is. A történet egy kalózkirály, Gold Roger kizsákmányozásával kezdődik. A hírhedt kalóz halála azonban nem hozta meggyűlölet, de újabb bajokat hoz, hisz utolsó perceiben nem hajlandó elárulni a legendás kincs, a One Piece helyét. Ugyan utal rá, de ezzel csak azt éri el, hogy halála után rengeteg kalóz és kalandor vág neki a kincskeresésnek. A legenda szerint a kincs a Grand Line nevű misztikus helyen található. Itt lép be a sorozat főszere, Luffy a képe, aki meg akarja szerezni a kincset. Ehhez legénységét gyűjt és ezzel kezdetét veszi a történet.

A sorozatról elmondható, hogy nagyon jók a karakterek és izgalmas a sztori, no és persze humorban sincs hiány.

A One Piece sikere után nem csodálkozhatsz, hogy megjelentek a témát feldolgozó játékok. Elsőként mindjárt itt van a OP. Pirates



Carnival, mely egy igazi partizáns, mint mondjuk a Mario Party. Teljes mértékben többjátékos módról lett optimalizálva. Egészen érdekes játékmennel alakították ki, mely próbál hátramaradni a sorozatban láthatóhoz, legalábbis ami a feladatokat illeti. Képeit el egy négyzetes panelokra felosztott teret, melyben egy-egy sarkot bírtok négy játékos. Sorban lépve lehet választani, hogy melyik panelt szeretnéd elfoglalni. Amikor rányomsz egyre, előjön egy kártya, mely egyben egy feladatot jelent. Egész pontosan általában egy aljátékot kell lejátszani a panel birtoklásáért. Ha győzel, akkor tied a panel, amihez pénz is jár. Az nyer, aki a legtöbb pénzt szedi össze a körök végén. Lesznek speciális lapok is, melyek extra adományokat, bűvészkedést érnek, pl. könnyebben szerezhetünk panelokat a segítségükkel. És, hogy milyen játékokra kell gondolni? Van rengetegféle, a bűvészkedéséig, egészen az FPS-szerű bűvészkedésig minden. Az egyik legérdekesebb a "játékos" mód, melyben minél később kell feladatot érni. A skála igen széles és változatos, bár sajnos az a helyzet, hogy a játékok többsége inkább kissé bonyolult és kidolgozatlan. Egyrészt az élvezet szintjén, másrészt a minőség színvonalán sem. (Mintha néhány emulátor programozó dobta volna őket össze szabaddal.) Egyetlenek, főleg ami a grafika illeti, legalábbis a játékok többsége egészen biztosan. Persze lehet, hogy azért van, mert többjátékos módról lett kihegyezve a stuff (és ott ugye a grafika harmadrendű), amit jól mutat, hogy még ha egyedül játszunk, akkor is osztott képernyőn kell egy csomó részt nyomon. Nyilván lehet egyedül is menni, de igazán négyen jó játszani, ami már csak azért is így van, mert egyedül dögnyolom az egész. Buliban viszont érdemes kipróbálni, már ha van nálatok négyes elosztó. Kár, hogy a legtöbb játékos egy csoportja a nehéz irányítottság, mert az még mulatban is idegesítő. Ha esetleg mégis egyedül foglalnál neki a játékok, akkor lehetnétek volna egész érdekes bonuszok gyűjtésére is a Collection részben. Ígazából ennél többet nem is tudok elmondani a játékokról. Szeretnék meg a sorozat rajongói, de közülük is csak azok, akik szokat játékpartit szervezni.

Veras Miklós

ONE PIECE: PIRATES' CARNIVAL

RAJONGÓKÖZÖSSÉG
MÁS VERZSÓK IS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szórakoztatás:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-4 játékos (24 online), multi tap
memóriakártya • mb [200 kb]
analog irányító (dual shock)

✓ négyen egész töltőre
X két még így is hamar meguntató
az igénytelenkedés miatt

4.5 pont

576 KONZOL

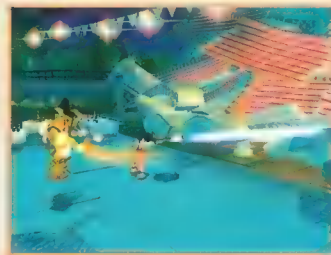
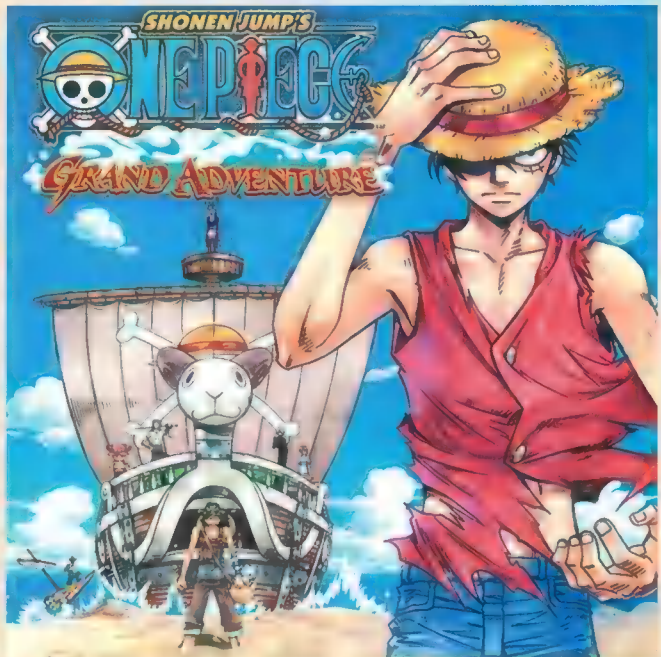


Nem sok idő szünetelt az előző oldalon foglalt One Piece-jelenet, és mostanra folytatódik a Pireáták Csarnokai csatája, ki és nem igazán jól látsz, így arról szüneteltünk, hogy a **OP: Grand Adventure** is valami hasonló szünetelésről szól, de a szereplésre nem így lett. Ez a játék – ami megvalósít a világot, de az OP rajongóinak bizonyosan jobban fog tetszeni, mint a PC, mivel sokkal jobban visszaadja a játék hangulatát, és élvezetesebb is. A Grand Adventure esetében sincs nulla kiegészíté (játékmenetnél, bár az igaz, hogy ez lehet többésmagának nyomni (Grand Bottle). Sokak nagyobb szerephez jutott a sztori és annak követése, és maga a stílus is más. Így véredek programát – szó, bár azt azért gyorsan hozzá kell tenni, hogy – kell egy tükör 5-ös gondolat. Nemcsak a program szünetelt a mai sem, hanem a bonyó és kisé más – derben azáltal. A terekben azáltal a mai másolat, tehát bővebb átfutottak. A szünetelés és az összesen szabaddá per – átváltozott a játék, hogy sokkal jobban bennünk, ami a csopatló irányítottak boka. Sokszor lehet megvárhatótnak, mivel egyszerűen néha lehetetlen rájönni rendesen – ellenfelet, az az összehasználni hevében nagyon idegesítő lehet.

Amúgy a játéknak négy főle módon kezelhetünk is. A többjátékos módról való már szó, helyette nézzük meg a Treasure részt. Itt az egyjátékos módban elég kincsekben gyönyörködtünk. Hasznos rész a Card Collection is, ahol szintén extraértéket tárolhatunk. A nagy kaland a Grand Adventure résznek kezdődik. Mint az anime-ben, itt is 100%-val kezdünk, ahol szünetelt a játék, ahol haladunk és megváltoztunk – ellenfeleket. Ezek lehetnek egyszerű kálozók, de a sorozat főszereplői is. Mitől úgygözött, hogy, éppen befejező kálozók, így harcok által

MARTIN BELESZÓ!

A *Halfbreeds* és *Amnesia* után összesen befejezőt lenni lenni, hogy azt a sorozatot biztosan nem ismeri senki. Magyarszónál – mert ismerek az 100%-ig. Ugyanaz One Piece rajongók, bizonyára nem

[illegible]

Összességében az anyag nekem tetszett, mert nem volt túlzottan nehéz és kellemesen elvoltam vele. Nyugodt szívvel megszerzethetik tehát ■ **One Piece** rajongók, nem hiszem hogy csalódni fognak benne. Az igaz persze, hogy lehet azért ezen még milajvitani!

Veres Miki

ONE PIECE: GRAND ADVENTURE

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 játékos
memóriakártya 8 mb (120 kb)
analóg jelekutató (dual shock)

- ✓ egész jól el lehet vele lenni
- X kissé kaotikus irányítás

6.5 pont

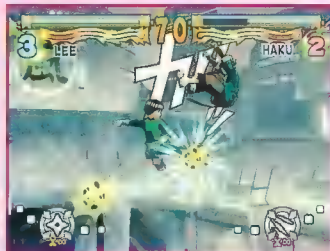
NARUTO ULTIMATE NINJA



A Naruto egyike a számtalan, hazánkban kevésbé ismert, ám saját pontján annál nagyobb népszerűségnek örvendő manga és anime sorozatoknak. A címszereplő egy prototipikus japper kiscsock: szőke haj, nagy, lek, ügyes szem, és körülbelül a Fehérfejjel azonos képességek. Erejétől csak népszerűsége különb, ám csakis a valóságban, tudnillik a csak a mese síkján létező otthonában, Levél falván (Konoha), a szomszédai – tisztelget a kivételnek – megveik és félik őt. Történet ugyanis, hogy áttudatlanul kilenczsup korában egy japán mandavilágából kölcsönként kilenczsup démonjáról dalt a vidék, és adda csata nyomán a csínyor portüvelyből szűkölve mekötő fenélelek, pont ninyfolytunk pucér papjától választotta ideiglenes lakhelyül. A mind képleg, mind tartalomlag leginkább a Dragon Ball stílusára emlékeztető széria sztorja tehát azon motívum mentén domborodik, hogy hűstünk és barátai, mert-hogy olyankor a vannak, ettől a kellelmen átkérmetlül megsza-badulni igyekezőn különféle vicces kalomnyákba keverednek. Hogy mi a mese vége, azt készkörve sem árulhatnák el, hiszen a sorozat Japánban – és kis hazánkban kívül ki tudja hol még – jelenleg is perog. Mindezt öszintén megvallva, nem a saját, hanem a Mosa újjából szoptam, mert azon túl, hogy melatónában é a kedvenc „Távol-lellet szaktértem”, hüvelyből rázza az ilyen, és ehhez hasonló témákat.

MARTIN HEDERZÖL

Is Naruto, mindenben sikeres. A figyelmesség az a kapcsolt sorozat: a szélesebb rétegek számára is könnyen foghatóbb fajtából. Gondolom emiatt a game is szépen fog szerepelni. Már, ha valaki hajlandó és hajlandó.



helyszínváltoások (mintha valaki lapozna a mangában), miközben egy pillanatra a társasjátékot a menet, azon meg senki a csodálkozik, hogy a szereplők a simán futnak a vízen, mert a csokrát a lábukba vezetik. A csörlék végén részletes értékelést kapunk, így láthatjuk, mennyi rejtett lehetőséget sikerült kiaknázniunk – ájjj, a kávémini megint kimaradt! A „szaga” mód egy fajta árkiadás menetele, ahol sorban törjük le ellenfeleink karját és önzabizalmát, eredményül új karakterek végig magukat határokból, így lesz a végére 14. Figyelem! A sokadik karakterlánc elrakás után a teszteldányi rendre megfogott, és bár automata mentés rendelkezésre áll, csak az adott mód elhagyása közben aktivizálódik – szolgáljon ez minden sárga-tanacskulással!

A misszió módban a már említett hokage, a falu védelmezője, akivé egyébként Naruto is válni szeretne, szabja a feladatokat. A Konohán is, mint minden valameireál településen, megtalálható egy ninja akadémiák, amelynek növendékeként kell tapasztalatot, tudást és vagyonszerítésként emiatt, olyan kihívások által, mint ellenség adott idő alatt elgyengedése, speciális tárgy küzdelem során való megszerzése, energiát adó szaxofonok megörzése, és így tovább. Az experience által rangunk az egkbe levitől, sorban genin, chūnin, jōnin, anbu s végül a már áhított hokage – nekem nyúl, aavatokunk magá a menny – viszont ekkorra már hovatartozástól függetlenül felhagyószok a tenyerünk. A pénzből elsősorban lakóknak való cseccseccsként vásárolhatók: arwörök, karaktermodellek, animációk, legvégül pedig a kollektor cuccok nyúlunk meg. A menit és magá a jötek stílusos sző, bár nem kiemelkedő, a hanghatásokkal nincs baj ugyan, de az ötlágolb nem emlékednek ki. A jötkémen egyeztől, és nagyszerű, könnyed és olajozott. Röccsöl némi tanúságot is szolgál a gamma, hiszen a szenge kiszen, akin meg póntokodunk is, hogy „úgy üt, mint egy lány”, a spec-kójával úgy ellette az arcunkat, hogy azóta sem találjuk.

masatőr és samatőr

NARUTO: ULTIMATE NINJA

MANAO BANDAI
MÁS VERZS: JELLENKÖR NINJA

grafika: jó
játszhatóság: jó
szereplők: közepes
zene / hang: közepes
hangulat: kiváló

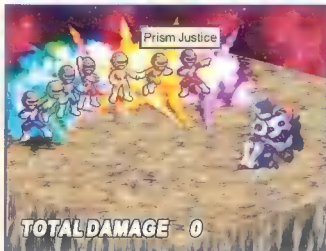
1-2 játékos
memóriakártya 8 mb
analóg irányító (Dual Shock)

✓ manga
X-ice

7.5 pont

DISGAEA 2

Cursed Memories



ám itt nem egy kastélyt találunk, hanem egy falut. Itt lehet minden fontosabb feladatot elvégezni, mint a tárgy- és karakterkészítés, gyógyítás, lópalás, de extra küldetések is innen nyílnak. Ami a harcot illeti itt sem tudok beszámolni semmiféle újdonságról. Ugyanígy meg csúsz, mint az első részben, még a Geo rendszer is megmaradt. Továbbra is nagygyűrtlen lelki stratégizálni ennek segítségével, és még akkor is könnyen elcsúszhat az ismerete, hogyha nem játszottál az első résszel. Ebben az esetben ha részletesebben szeretnél felkészülni a játékmenetéről és a harcokról, akkor érdemes felolvasni a 65-ös számot, mert ott alaposabban leírtam mindent.

Ha szigorúbban itéltem meg a dolgokat, akkor talán azt is kijelenthettem, hogy a kevés újdonság unalmassá teheti a játékot, de szerencsére én azt nem éreztem. Sőt pont ellenkezőleg, örültem, hogy nem változtattak a főbb dolgokon, így erősebb is a közhézi és az első résszel. Nem beszélve arról, hogy én már ott is maradéktalanul elégedett voltam ebben a tekintetben. Elvígve minek is változtatni a már bevált dolgokat?

Ami a tartalmat és a hosszúságot illeti szerencsére nincs probléma. A játék itt is megismétli (talán le is múlja) elődje sikerét. Az alapötletet jól rangelták fel és mellékzáró megoldása vár ránk, és lesznek olyan alkalmod melyekben más NIS játékokból megismert szereplők is visszatagok közöttük (Zetta, Baal)

LEJÁRÁS

A grafika továbbra is megmaradt 2D-snek, igaz a terepeken alkalmaztak némi 3D-s poligonos hatást. A zenék szintén őrzik a megszokottakat, azaz felbomló és szép dallamokat hallhatunk, néha debiles, aranyos beütéssel.

Összegezve a gondolataimat, úgy gondolom a NIS rajongói elégedettek lehetnek. Mind audiovizuál, mind tartalmi szempontból a D2 egy nagyon jó játék lett. Bár nem származik túl a sorozat eddigi darabjait, de köztudomású az az eddig megszokott színvonalon, mely manapság már nagyon soknak számít. Ha eddig bejötték a NIS anyagai, akkor ezt is szabad kihagynod!

Veres Miki

ÍTÉLÉS

Mikor 2003 őszén a Disgaea első része megjelent, a készítőcégek, a Nippon Ichi szinte berobbant a közudatba. Egy igazi minőségi SRPG játékot kaptunk, melyet hamarosan egy sor más hasonló stílusú anyag is követett. Egy más után jöttek ki a cég játéka, melyek közös jellemzője a hagyományos nagygyűrtlen megajzott 2D-s grafika, a kagylókat, humor, illetve a tartalmas játékmenet volt. Hogy nevesítsük is őket a La Fucelle Tactica, a Phantom Brave-ről és Makai Kingdom-ról van szó, melyek az utóbbi három év legjobb taktikai RPG anyagai voltak (ráadásul PAL verzióban is kijöttek). A cég most úgy döntött, hogy visszatér a kezdetekhez, melynek eredményeképpen elkészült a Disgaea folytatása.

Kevésen tudják, hogy a Nippon Ichi eddig összes játéka tulajdonképpen egy univerzumban játszódik. Így nem meglepő, hogy a fenti címekben sokszor találkozhattunk ismerős szereplőkkel és helyszínekkel, bár meg kell jegyezni, hogy valamennyi önálló történetként kezelhető. Nincs más képp a D2-vel sem. Szorosabb ugyan a kapcsolata Disgaeával, mint a többi cím esetében, ám a történet annak ismerete nélkül is érthető lesz. A sztori egyébként nagy érdeklődéssel vártam, hisz az első részt nagyon szerettem, sőt árnyaltat és eszemem humora miatt (amél már csak a Makai Kingdom tetszett jobban).

MARTIN BELESZÓL

Nem is tudom, hogy létezik Disgaea anime is. Szerem ezért megkérdezni a játék alapján biztos duma és kár!

A történet szerint egy olyan világban járunk, melyet súlyos átok sújt, minek következtében az emberek átváltoztak mindenfélé szörnyeteggé, bár szerencsére öntudatuk megmaradt. Egyetlen ember üszta meg az átváltozást, meghozta Adell. A családja segítségével elhatározza, hogy leszámol az Alvilág legnagyobb vezérével és ezzel a bajok forrásával, azaz Zenonral. Egy varázslat segítségével megpróbálják megidézni Zenon, ám a valami rosszul sült el, melynek következtében nem a démonkirályt, hanem annak naiv és gyenge lányát, Rozalint hozták elő. A lány arisztokratikus göggel fogadja megidézőt, akik azt remélik, hogy elvezeti őket Zenonhoz, így legyőzve őt, elhozzák a békét a világra.

A történet nem lett rossz, ám a Disgaea és a Makai Kingdom után nem voltam teljesen megelégedve. Míg ezekben ugyanis a gonosz erőket szelgőlvé kellett harcba szállnunk, addig Adell nem igazán illik ezennél elbő a sorba. Persze az az sincs arról okult szótárta lennék és azt hiányolom a játékól, inkább arra utalnék, hogy az első részek ávilági főszereplői valahogy emberibbnek voltak. Nem beszélve arról, hogy olyan helyzetekbe kerültek, olyan konfliktusokba keveredtek, melyek helyzetükkel fogva szinte generáltak az izgalomokat a történetben. Persze ezekben itt sem lesz hiány, de valaminek kisebb hatásokkal, mint az első részben. Az is igaz, hogy véleményem szerint a kisbé csöppösebb a történet, bár a La Pucelle-nél és PB-nél azért jobb a sztori, de az őszinén szőve ráészoni kérdése. Szerencsére a játék humora mit sem változott, akik bírják az anime-s japón debiles szórakozást, azok nagyon jól fognak szórakozni a programmal.

VÁLTOZTATÁSOK

Mivel ezúttal direktbebb folytatásról van szó, mint az eddigi NIS produkciókban, ezért a készítő úgy érezték, hogy a harci rendszer és a játékmenet tekintetében bátrabban visszanyúlhatnak az első részhez. Ez olyan jól sikerült, hogy ebben a tekintetben gyakorlatilag egy az egyben ugyanaz vár ránk, mint ott. A fejlesztések osztott sztoriban tehát a köröknél jobbra jött a főszerep. Hasonlóan az első részhez itt is lesz egy központunk,

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES	
REG AMERICA MÁS VERZS: JELENLEG NINCIS	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szórakozás:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó
1 játékos	
memóriakéntység	1 mb (570 kb)
analog irányító (dual shock)	

✓ a szokásos is szívnálval
X a történet talán kevésbé ötletes,
mint korábban

8.5 pont



Vegyíztis kalandjátékkal állítolag utoljára egy rakonom ismerésének a hugo találkozott nyolc-tíz évvel ezelőtt, de a forrás is bizonytalan ezzel kapcsolatban, lehet, hogy csak összekeverte valomivel. Persze nincs ezzel semmi gond, a közhiedelmekkel ellentétben nem a gonosz, pénzszagát elűző kiskökök tették tényleg a stílust, hanem maguk a játékosok: egyszerűen nem kellett nekik. Ha nagy ritkán valamelyik fejlesztőnél megiscsak felmerül a kalandjáték, mint stílus, hamar hozzákevernek olyan elemeket, amik fogyszerhatóbbá teszik a produktumot a szélesebb közönség számára is. A leggyakrabban a külső horror merül fel, mint potenciális kiegészítés, amiért én személy szerint nem vagyok képes senkire: haragudni, lévén két, általam nagyon kedvelt stílus találkozásából rossz nem sült ki ugyebár.

De igen.

Kicsit farditok a hagyományos játéktípusok sorrendjének logikáján, és az elejére teszem az értékelést, aki tehát hátulról kezd el általában olvasni a cikkeket, azok tegyenek ezúttal kivételt. Adott tehát egy screenshotal alapján kalandjátéknak tűnő valami, amelynek a készítői éreztelen sokat játszottak a Clock Tower sorozattal és a Haunting Grounds-szal. Miután heleteszer vitték végig ezeket a címeket, feltették a kérdést: hogy csináljuk meg ugyanezt máshogy? „Bekés külső horror” – vésték fel a falra, hogy senki ne veszítse szem elől. Jó lett! Nem lett jó. Rossz lett! Nem, tulajdonképpen jó lett. Akkor most hogy is van ez?

ATMOSZFÉRA

Gondban van a testtel, amikor a *Rule of Rose* történetéről kell beszámolni. A keleti és nyugati kultúrák közti különbségekre semmi: világít rá jobban, mint egy jó japán játék története. Nem véletlen az, hogy megannyi japó játék nem jelenik meg Európában, ami ugyanis keleten működik, az nálunk gyakran megfekszi a gyomrot, majd kikíváncsítja onnan elűnik a lefolyóban. Ez ugyanígy működik visszafelé is.

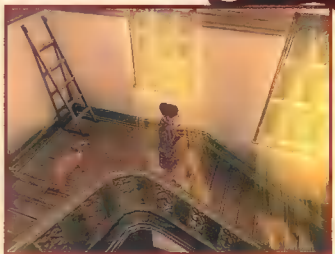
Adott egy lány (Jennifer), akire a század első évszázada és német-félek stílusában távoli történet olyan jelzőket ragadt, mint szegény, szerencsétlen és magányos. Az is, ez később ki fog derülni. Különböző teljesen véletlenszerű módon bekerül egy olyan társaságba (Arisztokraták Klubja), mely gonoszabbnál gonoszabb gyerekekből áll, akik láthatóan ismerik Jennifer, és mindent megtesznek azért, hogy a hierarchiájuk legalacsonyabb szintjén álló lányt valogatott kínzásoknak vessék alá. Ő pedig Kiri, sőt, mindent megtesz azért, hogy a kedvében jöjjon.

Ilyen egyszerűnek tűnik az indítás, mégis teljesen összegyúgancsodnak a szálak az időben előre haladva. A készítői valószínűleg nem kedvelhetik különösen a gyerekeket, ennyire negatívab-

rázolva ugyanis még semmilyen műben nem láttam őket. Akikben elsőre pozitív tulajdonságokat vélünk felfedezni, az a későbbiekben várhatóan hátra fog szúnni, aki pedig a kezdetektől fogva undok velünk, az végig az is marad. És hogy ebből miként kerekedik ki a történet? Selígy. Nincs hagyományos értelemben vett íve a sztorinak, az egész olyan, mint egy rémálomszerű utazás – valószínűleg egyébként is is. Ennél sokkal fontosabb szerepet töltenek be a hangulat emelésére és fenntartására hivatott elemek. Az 1930-ban játszódó *Rule of Rose* jó értelemben olyan, mintha egy régi mesekönyv megfakult oldalait lapozgatnánk: a körülmények, a szöveg főhős és a beteges stílusú ellenfelek mind arra ösztönzik a játékos, hogy elgondolkodjon: mi volt a célja a készítőnek, mit akartak kihazni a történetből, milyen borzalmak várnak még ránk. Ekközben folyamatosan dróll zongorafutatok szólnak, néha át is lépve az elviselhetőség határát. Ez pedig összességében pont elegendő a motiváció fenntartásához – ha valaki ráérez 2-3 pálya után is izére, nem is fogja abbahagyni.

AZ MIKÉNT LEGJOBB HAKATJA

Itt biztosan nem egy másik ember, hanem egy kutya. Ő Brown, akit a második küldetésben szabadítottunk ki, és majd nem a játék végéig el is kísér utunkon. Olyannyira fontos a szerepe, hogy a játék legnagyobb részében nem is Jennifer lesz a középpontban, ha-





■ Brown. Képes arra, amire egy átlagember aligha, kivéül szolgáló segítségével rákádni olyan rejtett dolgokra, amik továbbgördítik a történet fontját. A működését elv olyan egyszerű, amennyire zseniális: megszaggatunk vele egy adott tárgyat, és amennyiben szagot fog, lassan elindul a célpont felé. Képes egy halpkelyből megtalálni magát a halat, egy sütsidobozból az édességet, vagy akár egy tárgy bujkáló gazdáját. Amennyiben csak végig akarunk rohanni a játékon, elég ■ ehhez szükséges tárgyakat kell megszaggatni vele, és az esetek többségében még



zitivum, hogy ■ ellenfelek nagy része pont olyan, mint mi: maga ■ történet: szűreeds agymerés, melyben kényelmesen megfélekel egymás mellett a diszfójeji ellenfelek és a takarító-felszerelésel felvértezett zombigyerek, hogy ■ rothadó sellőrt már ne is beszéljünk. Ami ■ árme másik oldala, hogy többéztől olyan lassú, hogy éremesbe elszaladni mellettük, mint közzelharca bocsát-kozni. Semmi értelme ledolni harcolni velük: ■ kapunk topozási pontot, nem esnek ki belőlük használható tárgyak, az esetek többségében még az útát sem nagyon állják el (kivéül az, amikor



Úgyesen meg van csinálva, nyolc pont. Klassz kis lövedézdés FPS feltelemek ellenfelekkel és adrenalin-pumpáló alcívóval? Látjuk már, de jópofa, nyolc pont. Itt van a Rule of Rose, ami ezer sebből vérzik, a játékosok legalapvetőbb elvárásainak nem tud megfelelni (kamerakezelés!), és mégis bevállalták. Jár az Alfus-nak is egy kalapemelés, amiért pénzt adott erre ■ rétegiátékra, ami soha nem fogja sem ■ túlélt-horrorok, sem ■ kalandjátékok nagy könyvébe beírni magát. Egy dologra képes csupán, ■ játékosok töredékének újszerű élményt nyújtani, az ilyeneknek csemege-



elakadni sem fogunk a kb. nyolc órász utazás alatt. Ha viszont ha nem sajnáljuk az időt arra, hogy felfedezzük a leghajó és az udvarház minden zugzugát, nyugodtan használhatjuk a kutyust jelentéktelen tárgyak felkutatására is. Magában a rendszerben az a legszabba, hogy szinte bármilyen tárgyra rá lehet dőlteni ■ ebel, és még az is elárulja ■ játék, hogy összesen hány kupa egyből dolgot fedezhetünk fel így. A gyógyító tárgyak jó része nem csak oda van dobva az utánkba „szedj fel” táblával, hanem meg kell keresni őket. A már említett sütsidoboz pl. rendre használhatjuk arra, hogy energiátóló édességhez jussunk, de rengeteg az apró poén, ■ saját megszaggatva pl. a teljesen használhatatlan zokni kutató fel nekünk Brown (a hasonló szagok egyből!).

Ahogy az lenni szokott, a rendszer legnagyobb erőnye ugyanakkor a legkormányabb hibája is: nagyon függünk a kupa szagolástól és ■ játék nagy részében nem ugyanakkor kell használnunk ■ továbbjutáshoz. Találunk egy fontos tárgyat, kiadjuk a „find” parancsot, eljutunk egy következőhöz, megszaggatjuk azt is, találok egy harmadikat... és ez így megy a végtelenségig. Mert játéklemeit tekintve a Rule of Rose nem nagyon áll másból, csak egy lineárisan egymás mögé fogózt tárgyitáblából, mely minden következő eleme következő az előzőből. Itt van ugyan színesítésnek a harc, de ez valószínűleg nem gondolták komolyan a készítés sem. Po-



egy szobából nem engednek tovább minket, amíg mindenkit le nem csopunk). Ennek megfelelően az álog játékos ki is kerül őket, hogy aztán az első főellenfélrel jöjjen rá arra, hogy mennyire rossz a harcvezetés. Rossz irányíthatóság, béro sebzésmód és csúszó ellenfelek: ezt tudja felmutatni ■ játék ezen a területen.

A SITORIKHAK MEG NINCS VÉGE

Há beledől a tesztelő ■ hibák hangszírozásába, abba ■ tudja menni. Rossz ■ harcvezetés? Sajnos ■ békés pillanatokot is megmérgezi a még katasztrófilább kamerakezelés. Úgyesek vagyunk, és békésen elrohanunk mindenki mellett? A borzostól térképezés ugyns gondoskodik arról, hogy elvégezdünk. A játékdó nagy részében egy elkötött leghajón fogunk bálkázni, és a bejárható terület elkeszében hatalmas. De nincs jelölés a térképen, hogy merre jöjünk, mely szobákat találunk záva, sőt, még ■ mentési pontok sem szerepelnek rajla. El kell talnie őt-hat fejezetnek, hogy cukkot szemmel is eligazodjunk, jellemző, hogy a térképet előkorra már elvesszünk nem használjuk, annyi kellemlen percat okozott.

És akkor itt most álljunk meg egy pillanatra, mielőtt ■ olvasó el-csodálkozik azon, hogy miért ■ négy pontot talol a cikk végén a kereset dobozban. A Rule of Rose a maga módján zseniális alkotás. Nem képes félelmet ébreszteni bennünk, amiről azt híhetnénk, hogy egy hasonló játékból elengedhetetlen. Ehelyett azonban ■ értelembe - undorodunk attól, amit látunk, és nem akarjuk elhinni, hogy lehet még fokozni a borzalomát - pedig lehet. Aki nem hiszi, olvasson bele a végigjártásába, ugyanis hihetetlen, hogy mennyire nem ismernek legyeimet ilyen szempontból a szerzők. És ez jó. Nem azért, mert van minket az undorító dolgok ilyen tárháza, hanem azért, mert vannak még a játékiparban olyan cégek, akik mernek próbálkozni újszűré dolgokkal, és nem ismernek tabukat. Hányszor fordult elő, hogy egy fejlesztő kisujból kirázta egy sok éve futó sorozat ikszedik darabját, amiért teljesen megérdemelten kapta ■ nyolc pontot, ami ugyanakkor semmilyen dicsőiséggel nem járt. Jó kis matricázás autóverseny?

ként szolgálni, pályátal tisztának bizonyulni az el"uvult játékipar (külön perverz dolog, hogy teszi mindezt egy ilyen „mocskos” játéknak). Nem kívánom, hogy szeressétek, azt sem, hogy vegyétek meg (ha valaha egyszer megjelenik Európában, amit kélek), viszont tiszteljük meg a készítőket azzal a dicsőréttel, aminek többet nem is kívánhatok: „Igen, ti meretek ilyen csinálni, gratulálók!” Talán a második részben lehet majd tételeket tenni Jennifer kivülön tangobugyira fölé és meglesz a hepiendi is a világiskerhez. Bizonyára.

Vaga
vaga576@freemail.hu

RULE OF ROSE

ATLUS | PUNCHLINE
MÁS VERZIÓ JELLENLEG NINCS

grafika:	közepes
játéshatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

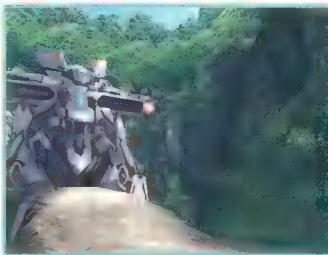
1 játékos
memóriakapnya ■ kb (235 kb)
analóg irányító (dual shock)

✓ formabontó, ötletes, újszerű
X kamerakezelés, harcok, tépkép

6.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

Feltesztelési szerszámok offer, kétszeresített szagok, kutyák, és teljesen jellegheten egyáltalán nem baráti, sz. inkább jelöztető (átzártság) - verzió a szíven: mert ebből a stílból nagy káoszosság: egy a Resident, vagy a Silent báberjára tövé csúszó is lehetett volna, így maximum a helyben-rehabilitáció sánkszékét találok meg, így is módos.



Mindenekelőtt egy figyelemztetéssel kezdeném ezt: nem buntorlót. Ha még nem merültél el teljesen a Xenosaga világában, akkor talán jobb, ha nem is olvasod el a tesztet. Ez az írás inkább azoknak szól, akik már végigjátszották az utóbbi évek legérdekesebb RPG sorozatának első részét, mások számára lehet, hogy le fogok írni néhány pontot. Talán ezért, talán másért, de a hagyományos keretekkel nem is tartottam be ennél az írással, mivel úgy érzem, az elmúlt években mindent elmondtam a szériáról, amit fontos volt. Így inkább néhány személyes gondolatom osztanék meg veletek a játékkal kapcsolatban, mely talán jobban megvilágítja, miért is volt érdekes annyira számomra a Xenosaga sorozat.

Ja után egy furcsa keserűséghez hasonló érzés kört rám. Nem csak arról van szó, hogy egy sorozat véget ért és emiatt kicsit szomorú vagyok. Ennél többről szól a dolog.

Annak idején mikor elkezdtek a Xenosaga sorozatot, szinte egyértelmű volt, hogy a Xenogeors előzménye lesz a program. Ezt erősítette, hogy a játék teljesen követi a Geors világát. Ahogy azonban készült a második és a harmadik epizód, úgy egyre többen hagyták el a készítőcsapatot, mely belátóan talán szétszórta az eredeti elképzelést. Fájdalmas volt látni, hogy a történetért felelős személyek közül először Soraya Saga, majd később a sorozat atyja, Tetsuya Takahashi is elhagyta a Monolith-t (nem beszéve a ze-

hogy a játék végén megpillantjuk az Eldridge-et), a győző végre a farkas harap és egy kerek egészet kapunk. Ehelyett sajnos egy olyan lezárást választottak a történetnek, mely egyszerűen ordít a folytatás utáni Sajnos azonban a Namco és a Monolith emberei már sokszor kijelentették, hogy nem kívánják folytatni a sorozatot, még PS3-on sem. Egyetlen kúrpaput hagytak csupán, ha jól hogy majd mi utolérjük aztán epizódot.

A játék vége kapcsán azonban kétségeim vannak, hogy valóban az volt-e az utolsó rész, mert rengeteg lezáratlan szál maradt. Egy azonban bizonyossá válik, amit sajnos most már ki kell jelentenünk. A Xenosaga-nak semmi köze történetileg a Xenogeors-hez! A kohé-



Ezért aztán ez a teszt kicsit más lesz, mint eddig. Ha még nem értél a sorozat végére, talán jobb, ha továbbápolgatsz ezt a két oldalt, de akkor is tegyél így, ha még egyáltalán nem került ki kezded Xenosaga epizód, de tervezem mind a három rész végigjátszást.

A másik okom, hogy kicsit másképp írjak a játékról, hogy véget ért a sorozat, és így eljött az összegzés ideje. Most már ugyanis a magot teljességében láthatjuk – legalábbis ehéig – az elkészült trilógiát. Mindez azért furcsa, mert ha annak idején a teljes világban látnom volna a sorozatot, bizonyára másképp írom meg az első két epizódot tesztje. Végigolvasva azokat és összehámozva a mostani gondolataimmal a globális kép tudatában, lehet, hogy találnék fogsz ellentmondásokat az írásomban. Tudd be annak, hogy a harmadik epizód birtokában már kicsit másképp látok pár dolgot, amiről meg valóm győződve korábban.

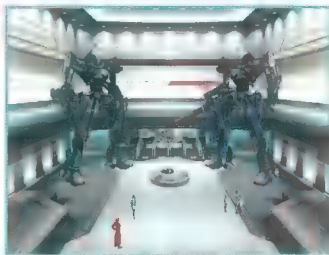
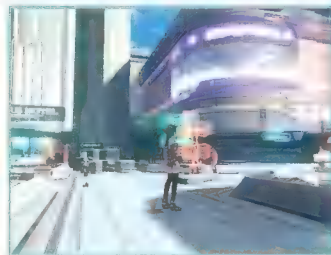
A legfontosabbat azonban már az elején le kell szögeznem, még hozzá azt, hogy a Xenosaga harmadik epizódja talán az addigi legjobb a sorozatban. Mind a történet és maga a hangulat is tőpön van, eddig nem látni erővel. Az X2 után elszorított kisebb mértékű színvonalvesztés után meglepő, hogy így visszahozták a játékot a csúcsra. Mindenekelére bevallom, így is Xenosaga harmadik epizód-

neszerzőről, Yasunori Mitsuda-ról). Nálkülözhetetlen veszteség érte a sorozatot, azt most már be kell ismerni. Az első rész megjelenése után, talán is fenlítek miatt egyre több olyan nyilatkozatot tetek a megmaradt készítő, hogy a játék Majdonképpen nem is az előzménye, hanem az újrateljesítés (újrateljesítés) a Xenogeors-nak, ergo nem sok közle lesz hozzá. Pedig akkor is nézzük, nem erről volt szó, mikor elindult a sorozat! De ez még csak az egyik vonatkozó, illetve következménye a halasztásnak. Hánydnak. A másik, hogy az eredetileg hat epizóddal tervezett saga igazán nem is jövedelmesezt, bár ez is lehet, hogy ez csak ürügy volt a bejelentéshez, mely szerint csupán három rész fog elkészülni.

Ez a harmadik rész most itt van, és mégse mondhatjuk, hogy egy kerek lezárt történetet kaptunk volna. Nincs igazi megítélésű házó katarzisz, nincs „azért” érzésünk, talán csak picit, ahogy ez elműlik az üresség jön, hogy ez így bizony kissé összecsapott lett. Tulógaosan hirtelen, rendkívül hamar ér véget a sztori, érezzük, hogy bizony sokat vágják rajta, hogy valahogy megiscsapó kész legyen. Várunk a kielégülést, de az nem jön, és jelen állás szerint nem is fog. Nem mellesleg akármilyen is mondatok a készítő, mindenki azt várta,

zión a két játék között sajnos kimerült érdekes, ám semmitmondó utalásokban, néhány elnevezésben és egy-két ismerős ruhában. Az X3 végének ismeretében már egészen bizonyos, hogy ez így nem előzménye a Geors-nak. A Xenogeors-hez készült Perfect World! alapú vége kronológiailag most már sehogyan sem jöhet ki az összefüggés. Így viszont szemtelenség volt a Xenogeors eredeti időrendjét felhasználva, mert emiatt kicsit becsapva érzem magam. Pedig a sorozat készítésén még elkészült rá a készítő, hogy lesz összefüggés, de úgy látszik az utolsó epizóddal elfogyott a szusz, meg vagy az eredeti szakemberek is elmentek. Ha ezt kombináljuk a Namco parancsával, hogy miszerint most már le kell zárni a sorozatot, akkor érthető miért vitték ebbe az irányba a harmadik epizódot.

Be kell vallanom nektek Xeno rajongók – bár lehet, hogy emiatt naívak fogtok gondolni –, én még mindig nem adtam fel, hogy meg lehet teremteni két játék között a kapcsolatot. Színteremt ugyanis ha lesz folytatás, vagy is megvárhatom oldani, hogy illeszkedjen az eredeti időrendbe az anyag. Nem kellene most tenni, mint némiképp az időbe kellene belenyúlni, ami a sok írárd-írárd zavarba (mely eddig a sorozatban volt) nem lehetetlen. Nem beszélve arról, hogy na-



gyan kíváncsi vagyok mi is lehet **pontosan** Lost Jerusalem.

De hagyjuk az almodozást, figyeljenünk magunkat! »Geors-tól« telekinthus úgy a Soga-roz, müll önálló egésze. Ha így nézzük egészen megkapó, mennyire sok értékes dolgot kaptunk »szorozattal.« Egy nagyon jó és izgalmas történetet, mely lezárólatásonk előlére is egy tényleg remek és kiváló színvonalon van. Sőt mit bán, egyre többet osztják át a véleményét, hogy az egyik legjobb PS2-nl. És ez egyáltalán nem túlzás, ha valaki végigviszi mind a három részt, »hibátok egyúttal is egy fogja érezni, hogy egészen különleges élményben volt részes. Hosszosan sorolhatom csak a »harmadik részben« lévő (azaz) mekkoró és naivszerű éleletet. Előző csak megle-

Felvetődhet néhány rajongóban, hogy ha annyira jó az a harmadik rész, akkor miért nem kapbó === tessz több oldallal. Ezt azért tartom fontosnak kitárgyalni, mert több helyen éreztél megfogadok már azt is, hogy a második epizód „csupán” két oldalon jött le. Igen ám, de ott, se jelen tesztizt tárgyánál nem voltak olyan mélyreható változások melyek másként érdekes let volna többet írni a programról. A történet az most létszó, annak elemzésétől először az egész üggyő: meg lehetett töltöni, de különösebb értelme nem lenne, mert azt nekem kell elhítenie. Ha önöknek egy értelmezést a szöri- nek, akkor az az önök olvasom lenne, === sok lenne. Nem beszélve arról, moza az onvra tartalmi része nem tud változati. Itt mo-

néhány elég bémán mozogtak. Még szerencse, hogy a nagyobb támadások alatt (pl. mikor robotban ülünk) elég szép effektparádét produkál a játék.

Mit is mondhatnak így zárásképpen? Talán azt, hogy azért nagyon sajnálom, hogy nem lett ebből egy hét epizódos, grandiózus alkotás, mint terveztek azt korábban. Ezzel a három részzel olyan érzést hagyott magam után a sorozat, mint az a régen várt zenészmű, melyet több millió forintot stúdióban rögzítettek a legjobb minőségű adathordozóra, ám valaki belémöröltl MP3-ba és így hallod meg először. Valahogy nem az igazi, — azaz, mint amire eredetileg számítottál, ilyen ez a Xenosaga 3 is. Egy nagy, jó sorozat tömörítés.



Ittlen a történet végén Jin harcolt, mely PS2-es RPG történelem leg-
terősebbeként jelent. Erről azonban is jutott, mennyire sajnálom,
hogy az angol verzió már megint cenzúrázott... és összes kegyel-
mebb jelenetből kitérte a vart, ami így mondjuk nevelésigene-
mut. Nem is értem ennek az okát, hisz ez egy művészi önkifeje-
zés. Az Amerikában így is volt felhordozás... történelmi
vallási utolsó miatt [Amerika mostanában nagyon vallásos lett]. So-
n azonban ezért együtt kell élni, vagy ha valaki nem tud, akkor
szerezzen belőle igazán verziót...

A másik aspektusa a stuff nyelvezetűségének a különböző utalások feljegyzésére, mely egy egészen új síkon teszi élvezhetővé az M3-t. Ezzel kapcsolatosan érdeletes dolog, hogy újra visszahozták a Database-t, ami nagyon jó ötlet volt, mert rettentően hiányzott a második részből. Csak két, hogy nem olyan díjazás, mint az előbbén volt. Ennek segítségével és egy kis plusz olvasással egészen újszerű megvilágításban láthatjuk a történetet. A jötték kulturális háttér még mindig lenyűgöz. A legfontosabb olvasmány ezúttal ismét az acimben rejtőzik: Nietzsche *jav szöveget Zarathustra című műve*.

a hárci rendszerre, a jötkömenetre és a többi olyan tényezőre gondolok, mely miatt tartalmam lehetne így 3-4 oldalakat egy anyagról. Ez a tiszti is ezért két oldalas, mert tulajdonképpen – ahogy azt már hangsúlyoztam is az elején – mindent elmondhat már 3 korábbi számban. Annak meg nem sok értelme lenne, hogy minden új résznel nekikélni újra ismételté magam. Most sincs ez másképp. Néhány mondatból le tudnám így miilyen valószínűsége történet. Lássuk is ezeket, hátha mégis van olyan, akit eljuttat ide az olvasásban és még nem jöttözt az olvasóval).

Először is jól érzékelték, a közhiedelmek között, hogy az előző epizódnak nem állása betelítethető, tehát gyakorlatilag ott folytatnunk kell a korábban abbahagyott. Ami a fejtegetéseket illeti, már minden a régiben, néhány apróbb módosítással. Mint ahogy a harci rendszer is szinte ugyanolyan. Pórási körirántelti csaták, használt rendszerben, mint eddig. Egyetlen különbség, hogy érzésem szerint valamivel könnyebbek lettek a harcok, mint korábban. Sokkal kevessebb szívat a program. Ez egyrészt kellemes, mert több sikerélmény ér mehetiközben, másrészt viszont ha a keményebb kihívások kedvelőd, akkor nem biztos, hogy jó lesz. Persze nektek ott van a vicián ID :)

Amin nem ártott volna válloztatni, de sojnos nem lettek meg, az az zene. A városokban a második részhez hasonló elektronikus turné-zenét szol, mely inkább rombolja, mintsem javítja a hangulatot. Sojnos Yasunori Miyata hiánya továbbra is feje pontja a játéknak. Még szerencse, hogy az ávezetők védeak alatt (melyből ismét több áörny készült) azért elég jó, néha nagyzenekarral megfogottat szellemek hallhatunk, melyek jó kidoborítást a történet üropéris láttak. Csak a városokban nem kine az a sok színi.

A grafika minimális javuláson ment át. Valamennyivel látványosabbak a terepek, ebben is elértük a maximumot. A szereplők animációjával – főleg harcok alatt – nem voltam megelégedve, mivel

kicsit lebuntított változata, ami azonban még így is nagyon üt. Csak hát pont azért, mert még így is király, el sem merem képzelni milyen lett volna, ha maga teljességében engedik tündökölni. De ennek ellenére örülünk, mert a történet így is maradandó. És ez a legfontosabb!

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Kihirdetése megosztotta a szellemi, és az erkölcsi rendrendszert. Időközben kezdte már a hatalom, minden szent, és világos. Egy videófélték, érteik, egy félték, ami miniszter érteket követelt, ami az emberek szórakoztatására és talán nevelésre is készült: megcsondított. Gyógynak belső, megváltoztatják, kénytelenek kedvelni. De azért, a szenny, a prosztorok, a háloás, az ostobaság, a tisztáltsátlanság és az erkölcsienség az emberek által a térség, az okok, az okok, az okok. Ez nem, Pazar,

**KENOSAGA EPISODE III:
ALSO SPRACH ZARATHUSTRA**

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos

✓ egy sorozat vége
X nem egészen méltó módon

8.5 pont



Aerolika Franklin - Respect
Black Sabbath - Paranoid
David Bowie - Life on Mars
Dusty Springfield - Son Of
A Preacher Man

Elton John - Rocket Man
Elvis Presley - Sweet Home Shoes
Jackie Wilson - Reet Petite
(The Finest Girl You
Ever Want To Meet)

John Lennon - Imagine
Johnny Cash - Ring of Fire
Lynyrd Skynyrd - Don't Come Alabama
Madonna - Papa Don't Preach
Marvin Gaye - I Heard It
Through the Grapevine

Nirvana - Smells Like Teen Spirit
Pet Shop Boys - Always On My Mind
Sam Cooke - Wonderful World
The Jackson 5 - I Want You Back
The Mankes - Daydream Believer
The Police - Roxanne
The Righteous Brothers - Unchained Melody
Tina Turner - What's Love
Got To Do With It

U2 - Vertigo
Whitney Houston - The Greatest Love Of All
Jimmy Barnes - No Second Prize
Jimmy Barnes - Working Class Man
John Farnham - You're The Voice
John Paul Young - Love Is In The Air
Midnight Oil - Beds Are Burning
Silverchair - Tomorrow
The Angels - No Secrets
The Seabots - Friday On My Mind

Illete anyit mégis megjegyeznék, hogy ezen lista utolsó nyolc tagja egyenlőre csak a kenguruk földjére lokalizált verziót érősi. Mert ilyen is van. Mindig friss infóért a www.singstargame.com oldalt ostromold!



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

8
pont



B-BOY

Ica, ico, jama-ical Bréké, bréké, brékerek! B-girl-ek és B-boyok! Fekék, szajók, bibojók! Fűjék és jányók, ájégek és fajtókak, góják és nem góják! Figyejteké jámi! Mit szólnátok ha leghagyomány ezze a műmájé ájégszajéjé- dással, és főjék ezze! ■ PS2-n brékéni? Nem! Nos, ezt meg tudom érteni, és észintén szálva én magam sem ajánlanám senkinek, mert a konzol nem arra való, hogy a fején pörögjön rajta az ember. Ellenben volna-e kedved a PS2-vel brékéni? No, hát ennek sem volna sok értelme, mivel a gép nem képes akaratlan, ánniditlata mozgásra. De hogy kéreznék akkor, hogy megisér? PS2-ben brékéni-e? Nem? Hát PS2 mellett? Ott sem? Akkor PS2 alatt, vagy fölött, vagy között? Vagy 2 PS között? Vagy 2 plejers között? Na, lassan megérkeznék. Lényege törő lesz: a B-Boy bármennyire is unikális, bármennyire is szubkultúrú, bármennyire is tiptopp, messze van attól, amit úgy hívunk, hip-hop.

Mert az nemcsak zene, nemcsak tánc, nemcsak stílus és mozgás, hanem életérzés is, meghozza legképeken az. Tehát sok ■ egyben, melyből egy program csak keveset hozhat ki. Esztünkben a breaket. Ám ha ezen - jó gémezer méltán - még át is „hőpör- günk”, ■ már mindenképpen „lefeje- zünk”, hogy a B-Boy a játék fogalmát nem igazán meríti ki. Hogy miért nem? Válasz, és korrelt tessz - PSP-re bár, de ■ esztünkben tikmindegy - az első szám 71. oldalán, meghozza a jó Silesto stílusos találat. Nem pont erő, de egy vicc jutott az eszembe:

• Mit mond a jamaikai, ha elfogyott ■ fű? - ???

• Mi ez ■ szor zenet?



MÁS VERZIÓ: PSP

6
pont



EYETOY SPORTS

Itt az új li, de nem a földönkívüli, hogy is jönné az ide, könyörgöm? Ez egy konzolos újság, tudod, játékokról ■ benne szó, és most ■ a komerős kacat, az EyeToy van itt, amire a vadabbnál-gyább újdonságokat szökték hordan, amit te kristályosodott tisztasággal tudsz is, tehát lényegre bocsorants ezzel az UFO dologgal! Mert mikor is volt? Két vagy három éve legalább, amikor még skizottunk és ugrabugytrunk a videójáték művilág belüli innováció ezen fákán, amikor az ET még, ha nem is földön-, de minimum rendkívülnek számított, mondhatni minőségű minicsonadnak, amit érthetünk szó szerint is, mert csodálózunk, hogy mi a csoda ez, és hogy milyen min, meg milyen csoda, mégis milyen hatalmas azok a játékok, amik valójában min. Egykettőre jön tehát az egy után a kettő és a három, meg a rengeteg kú- linc fejlesztés, de ezt te íd tudod, mérséki pontossággal legalább. Olyannyira, hogy ha megkérdelek, lrd le nekem, mit gondolsz, milyen lett az új ET, a Sports, hát én mondom, hogy szó szerint azt írod, amit én helyemben bárki mondaná. Ezt a szokásos tájékoztatók átvilágít dalolása és tánc ■ jókadv ■ móka és a közönség táncpályájára léls való megdélés közepette, de hiába van ós, csá- kány, lámpás meg dinamit kurti kis kezükben, nem jutnak be soha, mert anyi eszük nincs, hogy használják is azokat! Ahogy mondat baráton: igazi megismerés, turkált szmoginos, fontos gatyavő, fűtés képő, ha- mis, ziszrznok, bugyrisnyók! Az egyetlen jó, amit látsz, hogy nem helen, de legalább hén- szer heten vannak, így mindet alkalpiti egész hosszú szőkeorázás. Viszont unalmas. A Play 3-at beszoroztunk a számok száma és elosztott nyféllél az élményrőta kedvéért. Így jön ki a hat, ám csakis ■ szmo- kinggyőlők ajánlásával ajánlod.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

3
pont



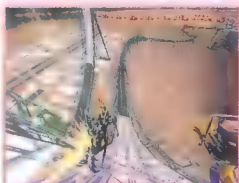
WORLD SUPER POLICE

A DVD-n annyi Walt csak Pírossal, hogy WSP. A jóWhitball optimiStá Purdó, aki én Wagyok, a Szemernyi Píllanalt oldi tartkba ug- ró éWeres Szíval Problámába magában: Wég- re egy Szemzácións Program! A gondolatát dű- hód íWölMés Purgália ki egyből: „Négy, de köWér, Szép oldalt neki izben!” Az íWölMés Pargötűbe és Wíllángyáron Perforló haza- , majd Welő Szagzagon Penetráns idro- hamba futok. Wégül Sejdímbre Penetrá- aWólMés oPítába ment át. A WSP belűjétek mókás bár, de ez az egyetlen szórakoztató as- pektus, hiszen a máglusnak hátá trigramm egy abszolút felszínes formába öntött, melyen és megindítón és olbáron ostoba tartalom takar. Nev szerint ■ World Super Police! Ahol is ja- póni vagy USA-i bűnt kell oldozni kidagolozan- mongókát, meghozza kizárólag négy kéré- nek, meghozza csapnak kösleges, köslefe- nül tevértőzt aszfaltcsiklen, meghozza az ősi őrkád gápetek (Chase HQ, Outrun, stb.) idező stáikus, inaktív, menetiirányt függően jobbról- balra vagy balról jobbra scrollozó, mind- össze egytellegny mtyéség megcsinált, mon- tonimul kulisszák között, meghozza szigo- ron sűlytalan, sűlyosan szágéletes és abnormá- lis, korcs abnormeracnak ellen, meghozza aberrációt sűroiban egysűk szisztembáron, meghozza sebgalyoztan salobnos történet mentén lehorganyozott sűpérsúrák moszat miszák közepette. A helyesírás ellenőrző program azt írja, „Nálsgazon hosszú lett ■ mondat, talán nincs is értelme!” Lehetéges, el- lenben minden benne van.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

1
pont



Igen, ez is CNT rajzfilm. Már kezdem megszokni. Ellenben ennek legalább japános a stílusa, mind a rajzot, mind pedig a történetet illetően. Ez utóbbi ugyanis a félsiként indított mech-es irányvonalat dolgozza fel újítva, de most nem lépegető robotcsírkék fejébe ülünk, hanem affle gyorskorcsis a cél, Wipeouthoz hasonlító pályákon. A gépek is kecskesek, nem affle harca gyártott, robosztus alkotások, illetve harc... van, mert ki látott már virágos réten méhekkel kergőt romantikus mechet, de nem az a szokásos, gépfegyveres rakétás lézerágyús, hanem némileg finomabb, hiszen itt a cél elsőnek áthaladni a vonalon. Természetesen garázs is jár... kiszemelt masinához, ahol csatlakozni tudjuk a kezét és egyéb főbb részeit, valamint a speciális felszerelést. Sajnos a verseny csak hasonlít a szuper Wipeoutokhoz, mert itt nem kell irányítani és finom manővereket végezni, sőt, kanyarodni sem, csupán gyorsulni, lassulni és a pályán belül pozicionálni tudjuk magunkat. Igen sok például a közelharc elem, amikor megragadjuk ellenlátunkat, és a megfelelően beállított gombokból függ a csatánk kimenetele. Vagy éppen bennünket kap el a másik, és rövid tusakodás után szikráva barul fel gépezetünk. Az egyetlen számomra érdekes momentum a pilóták egymás közötti kommunikációja, de mivel nem ismerem az alapul szolgáló műveket, így ezek is csupán az egyhangú tót és cselekmény hepengetőjét tűrik meg álmenetileg. A grafika is a szokásos sűrű, eredetileg utazó környezet, imigyen egy magam-

fajta outsider húsz perc után már alszik be tőle, vagy egyre többször kacsingat a felbehagyott játéka felé. De még köröz pórát a Satori team nevében, kapcsolgat a csapat tagok között, nyomja a három szakaszra osztott versenyeket, és elmélkedik, hogy 2049-ben lesznek-e mech focisták, teniszek, szinkronizáció, és mech irányítású mehek, akik mech játékokat és filmeket gyártanak... No, közben magam jött egy sunyi, így megfordulok, és menetiránnyal szemben próbálom meg kivenni a támadókat. Hát, ez sem az a játék, amit a közeljövőben be fogok szerezni.

Dzsón Mechoid

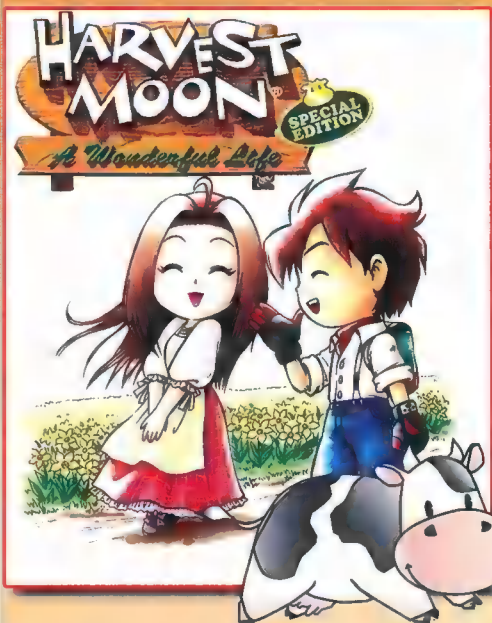
IGPX
NARUO BANDAI
MÁS NEVÉN JELELŐD

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szereztetés:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1-3 játékos
memóriakártya B mb (100 kb)
analog irányító (dual shock)

✓ mech... style
✓ közérdeklő funkciók!

5 pont



Újra itt a farm, újra itt a parasztyrekesz szimulátor. Az alapfeladatok sem változtak, tehát alapvetően mezőgazdász és állattenyésztő ambíciókkal bíró játékok fogják imádni, és másoknak nem is ajánlani, mert nem fognak hűden weapont találni a játékban, és a birkák sem változnak a pokkali krizáriszakká. Ellenben lehet kiskutyát választani, elevenezni őket és az egyéb állatokat, a farmmal és a főhőssel egyetemben (nekem Lajos lett), ismét találkozunk a három kis manófével, van meleg otthonunk... Ez utóbbinak viszont nem örülünk sokáig, ugyanis vezetők, Takakura bemutatja a szomszédokat, és külön felhívja a figyelmünket a négy lányára, természetesen azért, hogy szabad életünket bevégezve elvegyük valamelyiket a játék előrehaladtával. De mivel ez az előrehaladás meglehetősen lassú és pécéselő folyamat, így a szivornyák nem kezdéskor lesznek rá a körmös kis mancsokat... szabaddá válnak. Lehet hát nyugodtan csipeket természetesen, eladni a terményeket, lovasni, kutyát idomítani, és főzőcskézni is nagy örömmel. A házkánk sem sokat változott, a névben továbbra is négy adó van (parócsatorna sajnos nincs), tehát időjárás előrejelzés nézni, meg felhírné, a későbbiekben pedig még horgászhatunk is, aminél valamivel több sportot nem tudok elképzelni (kivéve a tonhalpecázást a tengeren, de az más műfaj). A grafika némileg változott, már nem cell-shaded (mint a régi PS2 elődben), a Gamecube verzióhoz képest több a főtárgyat, és a kamera

is berögzött igen sokszor. Érdekes, hogy nem mindenben ilyen elmaradt a világ, mert a gyerekeink nemét mi választhatjuk meg, ami még Ceizler doktorának is komoly feladat lenne. Ha nem ismerted az előző farmermodellélezt, akkor előbb olvasd el az arról szóló cikket, mivel ez tipikusan az a rétegjáték, ami az emberek 0,5%-át érdekli, mivel hosszú napokon keresztül nem történik semmi, csak figyeljük állataink és terményeink gyarapodását, esetleg aprécsoroztatjuk a kutyát vagy csatoljuk a lovat. De ettől még nem egy rossz darab! Csak más...

Dzsónonderful Life

**HARVEST MOON:
A WONDERFUL LIFE SPECIAL EDITION**

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szereztetés:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 játékos
memóriakártya B mb (500 kb)
analog irányító (dual shock)

✓ miniatűrűs, kedves játék
X poszték grafikaival

7 pont



gend of Black Kat, EA kiadáshoz lenne köthető, de csak akkor, ha a játék nő híse, Vanilla, megfelelt a Black Kat figurájának, akinek az apja egy titokzatosan eltűnt kalóztétele volt. De a játékban nulla utalást kaptam, így inkább nem is erőltetem a fejlesztésemet. Azt viszont igen, hogy a fejlesztőcsapat megosztott. Akik a renderware által mozgatható grafikát csinálták, még elgondolható dolgok is végeztek, de akik az ábrát és a hardvereszt, azok elég kezdők voltak. Mi is ez az ötle? Francis Blade hajója szerencsétlenül jár a misztikus szigeten, és természetesen csak a menekül meg a hullámsírból. A titokzatos kincset keresi, mint abban az időben mindenki, és a játék valójában egy visszaemlékezés, amit egy bús nő narrátor hang mond el nekünk, rajzolt állóképek felhasználásával. Ezt eleinte stílusnak tudtam be, de később már inkább egyszerűségnek, vagyis, hogy szerinünk úgy éri meg a játék többet ennél. Kezdetben pedig kellemes volt a kis búbi, ahol a hős portra vetődött. Szépen kialakított tő, naposítás, pálmák és egyéb sziget kellékek, pl. homokos part és sziklák kintlők mogukat, hogy letezeltem a kamera akadózását. Miután az emittelt képgeneráló cucc simán pörgette a területet, megnyugodva indultam tovább. Viszont nem tudtam elhessegetni azon gondolataimat, hogy az eddig tisztára PoP meg Tomb Raider kiképzésű környezet, bár kalózom futott oldalirányba a

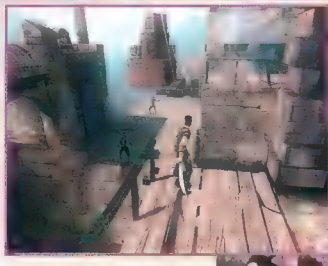


A ember mindig jobbat remél – lehetne akár ez is a szlogenje ennek kalózos dolognak. Mert a jöhísemű vásárló megnézi a címet, és azondja, hogy „Óh, kalózos, meg legenda, meg black, na ez bizonyára annak a kalózos filmnek egy újabb jötkéiadása, amiben volt a Dzsóni Depp!”. Majd hazamegy, adadja a gyereknek a korongot, aki fél óra játék elteltével már a kutyáját hergeli vele és sörölőitének használja. Ilyen felhasználásra viszont kissé drága az anyag, így a családásoktól megfogva mindenkit, inkább letezeltek jól.

A párhuzam tényleg megszokati a fenti emlegetett dolgoknál, ugyanis ez a játék inkább a pár évvel ezelőtti Pirates: The Le-

szikán, csak bémán ugrott előtte. Ja igen, és az árnyéka is csak egy folt volt, mintha maga alá vizelt volna, pedig a környező objektumok szép, valóságghű fényvetületeit kaptak. Tovább érthető az emlegetett dőszavú, megmászott és átugrált néhány, természet által szabályos leglópap alakúra formázott kőszőlő, és máris harcolhattam egy antionista majommal! Ez a hős szempontjából összevissza csapadosásban nyilvánult meg, mert nem találtam az ellenségre való fókuszálás módját. Később meglett, mert rájöttem, hogy a pisztolyos célzás egyáltalán lock is, bár elég krétén módon használható (a lock, nem a pisztoly). Néha rajtamaradi az enemin, máskor meg nem, és





SALES REPRESENTATIVE

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos
memóriakártya 8 mb (180 kb)
analóg irányító (dual shock)

✓ ide-oda mászkálás, szép környezet;
X nincs rendes koncepció, amatőr hibák

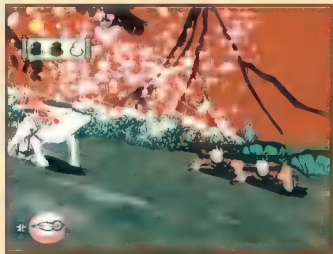
5 pont

57

tingen is szépen megvezetett a game, főleg a grafika (ami tényleg nem sz*r): azt hittem valami jöfőle másszalas kalózas okosság érkezett, gondoltam örömei szarzas vele. Dzsónok, az öreg tengeri medvének. Hát, az most nem annyira jött be, összesen le is mondok... illetve dehogyan: legelőbb a Dzsón rajongók kaptak két oldal dzsónságot kétféleképp!

Mivel ■ játékban elég nagy szerepet kaptak a platformelemek, ezért ne csodálkozzunk, ha alattunk eltűnő kockákon kell ugraprogálni egy vulkán gyomrában, vagy pedig időzített, limitált

MARTIN BELESZÓL!



Hízsl a mesékben? Remélem, hogy igen, mert most mesélni fogok. Volt egyszer, hol nem volt egy kis japán falu. Az emberek békességben éltek, a pataokban habzóan csillogó, kristálytisza víz folyt, a nap minden reggel ragyogó narancsszínbe, esténként pedig lágy bíborba öltöztette a horizontot. Egy nap sötét árny borult a falura: a környező hegyekbe egy gonosz, sokfejű lény, a pusztító szándékú Orochi sárkány fészkelte be magát. A sárkány emberlátozatok követelt, a falusitok pedig engedelmeskedtek neki, ele-

és kardot élített, hogy leszámoljon a sárkánnyal. Izanagi bátran harcolt, de nem bírt a szörnyeteggel, kardja még megkarcolni sem volt képes a lény pikkelyes bőrére. Izanagi felkészült a halálra, várta a sárkány forró leheletét. Ekkor hatalmas szél támadt, és messze fújta a lángokat: Shiranui, a fehér farkas állt a hegytetőn. Shiranui a sárkányra vetette magát, de ő nem bírta vele – a nemes állat elgyötört, súlyos sebekből vérezve fordult az ég felé, és zengő üvöltés hagyta el a torkát. A felhők megnyíltak, Izanagi kardját vakító fénycsó-

A NAPISZEN VISSZATÉR

Az **Okami** első pillantásra könnyen megtévesztő lehet. Ha eddig csak képeket láttál róla (a többség valószínűleg csak azokat látott róla, a játék valamilyen nagyon a radar alatt maradt), könnyen azt hiheted, hogy újabb furcsa japán akció / platform játékkal van dolgod. Tévedés. Az **Okami** szerepjáték, annak ellenére, hogy egyáltalán nem simul bele a tradicionális kőrös / varázslós / karakterszépítő japán RPG zsánerbe. A



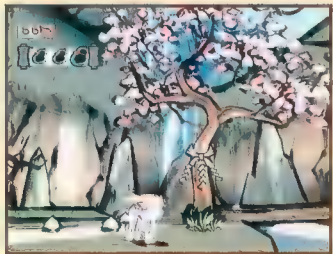
tüket felve a szörnyeteg horagjától. A szörnyű lény megjelenésével egy időben történt fel a falu utcáin a Farkas. A hatalmas fehér állat észre sem vette a házak közű, a faluban sokan Orochi szolgáinak hitték – Izanagi, a bátor harcos ezért megpróbálta elkerülni, sikertelenül. Az áldozatok folytatódottak, és eljött a nap, mikor Izanagi szerelmének házát jelölte ki a sárkány nyílvesztője – a szörnyeteg a lány életét akarta. Hűsünk nem hagyta annyiban a dolgot: felkerekedett, álrúht

va fonta körbe, ő pedig lecsapott, újból és újból. Repült a sárkány nyolc feje, folyt a sötét vére – Orochi elpusztult, a sötét felhőket a messzi távolba kergelte a szél. A falu megmenekült. A mágikus, ragyogó kard a sziklába tűzve jelöli a küzdelem helyét, a Farkasnak pedig szabotort állítottak a falu közepén – örök hálál a segítségért.

Eddig a mese, de mint minden mesének, ennek sincs igazán vége: az **Okami** története csak most kezdődik...

játék családijának felkutatásánál a **Zelda**-sorozatot lehetne felhozni, mint közeli rokont: az **Okami** nagy vonalakban követi a **Zelda** szériát kezdetben lineáris, aztán teljesen szabadon mozgatható, a játékos egy masszív, élő-levegő világban szabadon ereszti játékmenetét.

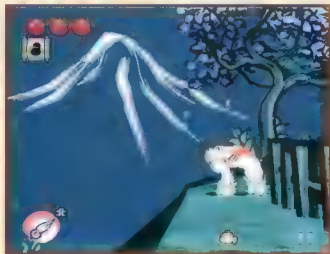
A különbség: a **Zelda**-legendárium Miyamoto fantáziájának szüleménye, az **Okami** pedig a Clover testamentuma a japán mesék és legendák mellett. Olyan ez, mint ha egy magyar csá-





pat dánténe úgy, hogy ■ ősi magyar mondavilágot és szimbólumrendszert áldozta interaktív formába. A Clovernek régóta szívügye az Okami: ■ játék ötlete a fejlesztők fiatalok-
ra nyitott vissza, és azokból az élményekből táplálkozik, amit a srácok gyerkécként, a képes mesekönyvek lapozgatása közben szívtak magukba.

Mert a meséknek soha nincs vége: Orochi legyőzték ugyan, de a szörny sábjá szelleme ott állkodik az énykos völgyekben. Elég egy ávaltan halandó, egy ostobán kirántott kard, és máris



nyitló, és ■ megállíthatatlan dumagép szerepét tölti be, folyamatosan kommentálja az eseményeket (a játékokban nincs élebeszéd, a dialógusok gondosan feliratozott hangkulcsokból állnak), a megjegyzései sokszor segítenek a továbbjutásban - nem kell komoly dolgokra gondolni, Issun halálozottnak könnyed stílusban adja elő magát (Amaterasu-t például következetesen Amny-nek szólítja), és inkább poénos, mint idegesítő ■ kis fickó.

Amaterasu feladata Orochi elpusztítása lesz, ami most nem fog olyan egyszerűen menni, mint először: a Farkasnak és se-



követők nélkül nem tud létezni. A növekvő hit segítségével tudod fejleszteni ■ Farkas képességeit (erejét) - hitet szerzeni pedig a fő történetvonalba illeszkedő (és ■ tonnányi abba nem illeszkedő, mellékesen végrehajtható) küldetések teljesítésével tudsz. A Farkas útja persze nem problémamentes, a továbbjutás útjába gördítet akadályokat általában Amaterasu speciális erejének aktív használatával tudod legyőzni. Ez ■ „speciális erő” nem más, mint a Szent Eszt - az Okami által nyújtott játékelmény egyik alapköve.



kész baj: Orochi ismét erőre kap, és a világ ■ középkori Japán - ismét sötétségbe kerül. A kis felu kezdetben sötétlen marad: védi át a fehér Farkas szobra - a szobor, amiből ismét megszületik a megmenő. A megmenő pedig nem más, mint Amaterasu, a Farkas testbe búj napisten - őt fogad irányítani a játék során. A Farkas nincs egyedül, vele tart Issun, az aprócska manó - ő irányeg aprócska, a figyelmen szemlél inkább hinnie szentjánasbogárnak, mint manónak. Issun a barát, az írő-

gíjtőjének be kell jámia Japánt (és vele együtt ■ egész korabeli legendás mesevilágot), hogy vissza ismét színi és életet hozzon az elszürkült, haldokló világba. Utóbbit tessék szó szerint érteni: a Farkas sebes lépteinek nyomán virágok fakadnak, és szörba szökken a fogysósá dermedt természet. A szerepjátékokban megszokott tapasztalati pont gyűjtögetés itt nem ellenfelek ezreinek agyonverésével abszolválható: ■ Farkas erejét, a fejlődés forrását az emberek hite adja - Amaterasu isen,

AL KÖNYV

Hagyományos szerepjátékos megközelítéssel az eszel ■ varázslatokat helyettesíti - de sokkal kreatívabban lehet alkotni, mint (más) RPG-k fűzlabdáit, fogvasztásait vagy mágikus védőfalait. Összedől a szakadekon átvélt híd? Fess egy függőleges vonalat ■ romokon, és ■ helyükre kerülnek a palánkok. Szikla áll az utadot? Fess egy vízszintes csíkot - a kő



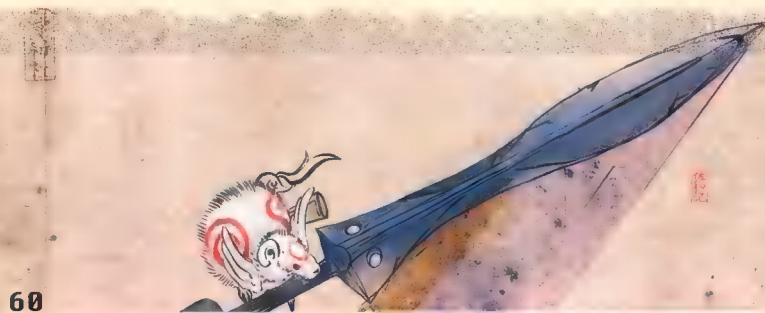


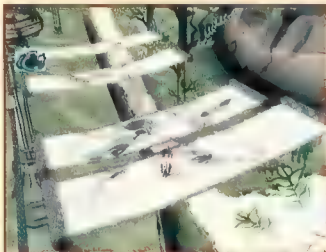
darabjaira hullik. A játékban tizenhárom különböző eszetechnika tanulható meg: csillagporos ösvényt festhatsz velük a háborgó tengeren, szelet támaszhatsz, robbanthatsz, vagy akár napot rajzolhatsz az éjszakai égboltra – a lehetőségek száma nagy, az alkalmazási terület pedig szinte végtelen. Az eszete nem csak a táj felfedezése, és az akadályok leküzdése közben használható, hanem gyakorlatilag bárhol – még harc közben is.

Az Okami harcai nincsenek túlbonyolítva, valós időben zajlanak (egy erőterrel a fő játéktól elkülönített mezőn), és a különböző eszevetanásokon kívül hagyományos eszközöket is használnak. Amaterasu fegyvereket (is) alkalmaz, három legendás, a japán mitológiából átemelt tárgy segíti a harcban – a kard, a korong és az ékszer. Mindhárom tárgy használható elsődleges és másodlagos fegyverként is. Vegyük például a korongot: ha elsődleges fegyverként pakolod be, fizikai sebzést okozhat vele, ha másodlagosként (és elsődlegesen) mondjuk a kardot használni, akkor a Háromszög megnyomásával védekezi tudsz az ellenséges csapások ellen. A harc abszolút nem bonyolult, gyakorlatilag három gombot használ – ha nagyon nem fűlik a fogad hozzá, ellenfelek egy része ki is kerülhető. A festéssel sem lesznek problémáid: akár harcolsz, akár barangolsz, az esze felhasználásának nincsenek időbeli korlátai. Az alkalmazáshoz szükséges tinta kifogyhat ugyan, de nem nagyon fog, az újrátöltésről róla magas, nyugodtan lehet festgetni egymás után akár többször is. Az idő ilyenkor megáll, és az R1 nyomva tartásával az analóg karrel mázolhatsz – a vonalról bonyolultabb szimbólumok esetén a játék ranggal elnéző, nem kell tökéletes kárt rajzolnod ahhoz, hogy felkeljen a nap...

Ez a könnyedség egyébként a játék egészére jellemző: a harcok és a normál ellenfelek nem támasznak kökemény kihívást, talán csak a főellenfeleknél akadhat némi gond – de azoknál is csak addig, amíg ró nem jössz, hogy melyik eszevetanis a legalkalmasabb a gyenge pontjaid ellen. A továbbjutást nehezítő puzzle-ök többsége sem észvesztően nehéz (némi agyalás és kreatív eszehasználattal mindig kiűzh a bajból), az úgról feladatok java része szinten legyűrhető némi gyakorlás után. Igen, a játék könnyű, és valószínűleg direkt az: Clover nem akarta, hogy kizárólag a keményvonalas, hardcore RPG-k tucatjain edződött játékosok ismerhessék meg a Faruk történetét – az Okami mindenki számára nyitott, elkezdheted (és ami talán még fontosabb: ha is fejezheted!) akkor is, ha ez leszleted első ilyen stílusú játéka.

Az Okami nem nehéz játék, de kifejezetten hosszú. Teljesíthetsz mellékfeladatokat, etelhez állatokat, kutakat áshatsz kincsekért, nyomhatsz minijátékokat (kétfelét, a töltés képményén) horgászhatt, gyűjthetted Napdarabkákat (az életerődet növelik) és Aranyport (a fegyverek fejlesztésére jó), új technikákat tanulhatsz, és összehathatsz a japán mitológia (általunk sajnos kevésbé) ismert alakjaival. A Faruk úja nem egyedülálló kaland: a minimum játékidő harmadik óra magasságában mozog, opcionálisan további tíz-húsz óra büsszszal, ha igazán ki akarod ismerni a játékot.

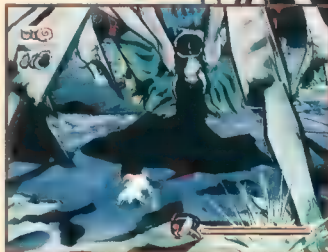




Nem méltattam még a grafikát – pedig érdemel néhány epikus jelzőt. Az Okami vizuális stílusa a japán festmények világát idézi: olyan, mint ha egy megelevenedett műalkotás kellené középre csúsznánk, és ott irányítanánk a bátor fehér farkast. A Clover a fejlesztés kezdetén megpróbálkozott a „realis” ábrázolásmóddal – nem működött. Nem működött, mert nem illett a játékhoz, és mert az Okami valóságában kialakított (határozott) világát nem volt képes elfogadható sebességgel mozogni az életartalmának utolsó ciklusában (az PS2. A Clover váltotta, és visszatért az alapokhoz: az Okami festmények, és korabeli illusztrációk inspiráltak – miért nem nézhetne ki úgy, mint azok? A technológiai korlátok esetünkben csak használtak a játéknak: az Okami jelenlegi grafika, és szemet gyönyörködtetően részletes animációi tökéletesen passzolnak a választott témához. A balzsamos ringató, a megfelelő helyeken dinamikus felgyorsuló zenével összefonva (Japánban külön drulák a négytáncos soundtrackot – okkai, joggai, és is megvénem...) az Okami a tartalom és a stílus ritkán látott egységét valósítja meg – utoljára talán a Shadow of the Colossus volt annyira „egyben”, mint Amaterasu kalandjai.

MÉRT AZ ÁRTATLANSÁGRÓL

Hiába a stílusos grafika, hiába a kreatív megközelítés, hiába az ötletes eszeshasználat – az Okami nem működne, ha a csodálatos magából a gyermeki élmények újratelésének igyekeztével. Ez az a pont, ahol a játék igazán diadalmasodik: emlékszel még arra, amikor esténként, puha takaró alá bújva meséket hallgattál? Amikor lámpaoltás után továbbgondoltad magadban a gonosz hűfély sárkány és a bátor királyfi történetét? Az Okami segítségével ezeket az időkét idézheted fel újra: nincsen erőszak, nincsenek plazmapuskák, kigyórt gengszterek, brutális hások, urbéli rettentek és vérszomjas szörnyek, hanem a magad és a természet közötti kapcsolat, az emlékezés, egy végtelenül ártatlan, és őszinte játék. Vannak hibái (hosszan ígél, a kamerát gyakran kell állítani, és a hardcore szereplétekosoknak nem kímél „igazi kihívást”), de ezekre az összpontosítva ismeretben nyugodtan rá lehet lejtetni, nem akadályozzák az élményt és a befogadást. Az Okami akkor is működni fog, ha csak a felszínt nézed: jól összerakott játék,



rengeteg felfedezni valóval és mókával, sarkos (és igazgatólagan) nézőpontból szemlélve egy igen jól sikerült Zelda klón – azaz nem kell hinned benne, hogy szórakoztasson.

Gyakran írjuk egy-egy játék esetében, hogy teremt megfélemlítő körülményeket, mielőtt leülne játszani: az új Silent Hillnél például várd meg, amíg besötétedik, szerezz egy fejhallgatót, zárkózz be, és add át magad a rettegésnek. Most én is megteszem: válassz ki egy nyugodt, csendes szombat délutánt, nézz ki magadnak egy kényelmes fotelt, mond le az esti programodról, főzz egy nagy bögre édes kakaót, és merülj el a játékban. Próbáld ki, és ha szerencséd van, megtörténik az apró csoda: az Okami nem csak a szemedet, és a füledet kényezteti – legyen végigsimítja a lelkedet is. Csak hinned kell a mesékben.

Liquid



OKAMI

CAPCOM / CLOVER STUDIO

MÁS VERDŐ: SEIKEN NO NINJA

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavetosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos, dpl. ii
memóriakártya B mb (1 159 kb)
analog irányító (dual shock)

✓ elképesztően hangulatos mese, minden korosztálynak
X sokat tölt, kamerakezelési problémák

9.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

m... ele... erd... szín... gy...
októberi délelőttön... a...
noman langyos... vérszíngörög...
is... a... n... díjad... egy...
... ki... a... összpontosítás... a...
... a... ki... a... csak...
... a... ket... határon... a...
... tr... be... a... Déli...
... és... az utazásra...



Tombol a GTA láz 360-on, legalábbis nálam mindenképpen, és ahelyett, hogy a könyökömön kezdené kijánni, egyre jobban rákapok a stilus izére, pedig már éppen kezdtem volna leszokni a San Andreas-ról. A GTA klónok közül egyértelműen a Gun lóg ki legjobban a sorból, nem csak a stilusát tekintve, hanem azért is, mert lassan egy éve van kint X360-on. Most azonban egyszerre szakadt a nyakunkba a The Godfather, a Saints Row, és a félig-meddig Total Overdoserre hajazó Just Cause. Mindegyik játéknak megvan a maga kis varázsa, hiszen a Gun a vadnyugati témájával kecsesítet, a Godfather számos egyedi (genszterjellel vonulhat fel [játékelményben talán az eddigi legjobb 360-on a stilusban), a félig-meddig nextgennek mondható Saints Row a grafikájával tarol, a kisse kamolytalan Just Cause-ban pedig (GTA jellegű) jártékban) sába korábban nem tapasztalt méretű területet járhatunk be, és ha a grafika elsőre nem is tűnik nagy számnak, a dzsungelbe belvedere álltam, hogy olyan látványt nyújt, amit egyelőre kizárólag(!) csak a PC-re (és reméljük idővel konzolra is) megjelenő Crysis képes majd uralni. Mindeztet a Far Cry-t és az Obliviont lozán maga mögött

hagyja ilyen téren. És akkor még ott van a hamarosan érkező Crackdown is, tehát GTA fanoknak nem lesz hiányérzetük az igazi nextgen negyedik GTA részig, bár személy szerint még emellett is bő felhozatal mellett is nagyon sajnálom, hogy a Scarface projectet végül úgy néz ki törölték a 360 megjelenéséig listáról (reméljük az X-re érkező verzió idővel kompatibilis lesz az X360-nal).

Na, de törődjünk végre az idei nyár egyik legkomolyabb játékaival, a GTA-hoz minden eddiginnél közelebb álló Saints Row-al. A THQ bizony nagy fába vágta a fejszéjét, hiszen a Saints igen erősen próbál hajózni a nagy sikerű San Andreas-ra, ám szerencsére mégis felvonultat számos egyedi stílusjegyet. Stilwater korábban csendes és viszonylag békés kis városkáknak bizonyult, és a bandák sem nagyon nyagogatták egymást, egyszerűen megvolt a tisztelet közöttük, de sajnos semmi sem tart örökké. A békés kis települési utcái egyre inkább háborús övezetté kezdenek válni, a brutalitás pedig egyre nagyon méreteket állt, így szinte mindennaposokká váltak a füstápolós tömegbunyók, no meg a véres mészárlások. Újonként a te dolgod lesz a Saints tesókat a hatalomra segíteni, legyőzni a

másik három rivális bandát, és uralni a város minden régióját. Izgalmasan hangzik? Esetleg ismerősen?

Is-ís, ám ne itélkezzünk elsőre, a bizakodásra pedig minden okunk megvan.

Mielőtt nekivághatnál felfedezni Stilwater szépségeit, ha gondolat, kihasználhatod a rendkívül részletes karaktergenerálás módot, amely ha jól emlékszem a DC-s Phantom Star Online, és a Tony Hawk 2 környékén jött igazán divatba, és valahol a Tennis 2K2 idején untam meg egy életre. Haszonlatlanok azonban semmiképpen sem mondanám, hiszen bármilyen neked tetsző karaktert generálhatsz, a zsíros fektől kezdve a kigyúrt kaukázusi állatig, ami csak a szem szájának ingere.

Ezután igen lendületesen csüppensz bele az eseményekbe, ugyanis majdnem egy három bandaháború áldozatává válsz, de szerencsére arra jár a testőrével Julius, a Saints gang vezetője, aki golyóit érsei az éppen téged kivégezni készülő feka búrójába, és egyben meg is invitál téged a rezidenciájához. Mivel újonc vagy még a bandában, rágtán le is kell tenned a próbát, megverekedned néhány nehézfiúval, majd





mindját ezután el is kezdődik az éles bevetés. Egy tesóval nekiládozik stukkert venni, és röviddel később hidegre is tesznek néhány rivális srácot a közelben, akik beemésztek a területelekre.

Az igazi karrier azonban csak most kezdődik. A főbb küldetésekhez mindenképp respect pontokra lesz szükséged, ezzel pedig melléküldetéseket szerezheted meg. A térkép segítségével nemegyes rövid távú illegális melót találsz, és gyakorlatilag az ehhez hasonló extra tartalmak adják meg a játék igaz szavasságát, ugyanis az első fő küldetésnél lehángolsz mádon az „1/36 mission completed” jelenik meg. Ami a melléküldetéseket illeti, lehetsz drogдилer, szállíthatsz prosztiták, lapotshatsz verdákat, és biztosítási csálásokban is részt vehetsz.

Ezek a feladatok nem is mindig olyan egyszerűek, mint amilyennek elsőre hangzanak. Például a prosztiták szállításánál nagyon kell ügykedni a vezetésre, ugyanis la kell ráznod az autódan rád tapadó médiát, a drogдилerkeszénél meg szinte nonstop lövöldözni kell, a biztosítási csalás meg tényleg megér egy misét, ugyanis nem kevés kreativitást igényel a feladatodok. Ami a tényleg minden ilyen melónál, hogy fokozatosan haladsz előre a szinteken, egyre nehezebb feladatokat, és persze egyre több jutalmat kapsz, míg ki nem szállsz a business-ből, esetleg el nem rontod a küldetést. Ilyenkor vagy kezeltetted előlred, vagy ha elegendő respect pontot gyűjtöttél, folytathatsz a fő küldetések.

A respect pontoknak a rivális bandákkal szemben is van jelentőségük, hiszen csak igazán nagy hírnévvel kezdhetsz neki komolyabb feladatoknak. Ahogy egyre nagyobb tiszteletet tesznek magadnak, sorra válnak elérhetővé számodra az elfoglaltakda területek, ahol rendre a Saints tesók segítségére lesz szükséged. Ilyenkor aztán nem csak bitong kemény tűzparba-jokba, hanem látványos robbanások is bőven sor kerül. Ami pedig igazán élvezetessé teszi ezt a rendszert, az az, hogy a területeket nem csak elfoglaltak kell, hanem a későbbiekben meg is vedd.

És itt indul csak be igazán a buli, hogy sorra válhatsz meg egymást a melléküldetéseket, a területfoglalásokat, és a főküldetéseket. A respect szinten a pénzzel együtt rohamosan gyarapodik,

am csak kölközésből áll az élet, ugyanis mindennek hát-rányai is akad, hiszen egyre jobban figyelnek oda tévedéseid-re a személyek. Ilyenkor vagy nyugton maradsz a hősökden egy darabig, vagy lelétezel őket, vagy úgy ahogy — alvátod magod egy plasztikba szedheted, hogy a rend őrei előtt talá-lon fizetsz lappal fogi bele újra piszkos ügyleteidbe.

Érdekesképpően lehet gyűjtgetni a térképen vélelenszerű-en elakadt CD-ket is, ami korábban olyan egyszerű feladat, am úgy hallottam, hogy ha mindet összeszeded, cerbe va-lami különleges titokra derül fény. Úgy általában egyébként hasonló dolgokat tehetsz, amit már bármelyik másik GTA já-tékban megszokhattál, úgy mint például a ruhák és egyéb kie-gészítők vásárlása, valamint a gyalogosok molesztálása, és végül, de nem utolsó sorban, a kocsi lopkodása, valamint gyű-jtögetése a garázsban.

A térkép segítségével bárhol a könnyedén el lehet jutni Stila-terben, hűd a — korábban nem látott — szerszám véleményen szerint) szenszállt átvonaljelzőnek, amely a pozícióidól függően pontosan jelzi a térképen, hogy melyik utcánál kell befordulni, akár az áthalal is lefekteti környéjelzőkkel.

Vizuális tekintetben a játék tényleg nagyon pofás, ami legin-kább HD felbontásban szemet gyönyörködtet, és azt leszámít-va szemmel sem nyújt többet, mint pl. a San Andreas. Sem a gyalogosok, sem pedig a forgalom nem tűnik túlságosan sűrű-nek, szó személy szerint kevésnek is érzem. A terület mére-tre szintén elmarad a San Andreas-étól, am egyáltalán nem számottevő mértékben. Normál TV-n a játék sorsos csúnyán ri-gazos éleket mutat fel, am úgy tudom ezt hamarosan orvosl-ni fogja egy okos kis patch. Arágrafikaiból hiába is adodnak, például olyan elütéim megjelenő kocsik, vagy házak, illetve a jó öreg V-Sync probléma minimális, am észrevehető jelensé-gre, de legalább viszonylag stabil marad a framerate. Ez utóbbit amolyan szintén orvoslani kívánja majd az előbb említett javítá-s. A gyalogosok mozgása és viselkedése átlagos, a kocsi fiziká-ja is rendben van, és az egyes típusok között is érzékeli a külön-séget. Külön említésre méltó, ahogy egyes frontális ütközé-séknél az utasok kirepülnek a szélvédőn. Nagyon nagy buli-vám, amikor azaz szórakoztam, hogy komikontal tulajdonítot-tam el a sztrádnál, és nekikálltam ömököttem a városban, csak sajnos nem találtam meg belső nézetet, ami egyébként a gya-logos módban is igen csak hiányoltam. (Például amikor szem-re kívántam volna vétezni — olykor bagyos kis képnél detektál-ásról) Itt megjegyzem a kocsik kapcsán, hogy a járatásod van a gáz/féket kényszeri a bal/jobb rózavázokra is, így nem csak hogy analóg irányítást kapsz, hanem még A gombbal lo-vábbra is lehetőség van a kocsiból a járat vezetés közben is) 360 fokban szágban lövöldözni, szemben a sokadszorra emlit-tett SA-val.

Automatikus célzás amúgy nincsen a játékban, ettől függet-lenül egyáltalán nem nehezkes az irányítás, és a járatásod-sággal is elégedett vagyok. Igaz, néhány közeli cél bekapott golyó igen veszélyes lehet az egészségedre nézve. Életereim egyébként magától töltődik vissza, mindössze fedezék mögé

kell bújnunk egy rövid ideig tűzparba-jokból, ha komolyabban megérettünk.

Az átvezető videó minősége nem rossz, bár a kis gengszter-tonconok talán nem 100 % -ig természetesen lazák, am ha alapo-san figyelemmel kíséred a sztorit, akkor elég jól passzolnak a játékház. A fiúk keményen nyomtatják az utcái széngeit, és akad néhány igen durva átvezető (a feliratot meg előzőleg ON-ra tennél), és itt meg is jegezzem, hogy azt hiszem egyes (pl. német) verziók leteleinek cenzúrázotok, tehát csak óvato-san a vásárlással.

A GTA szokásához híven itt is minden kocsiban szó a rádió, sőt általában a sofőr stílusának megfelelő csatornára van a ko-sai beállítva.

Ami már csak a hab a tortán, az az online bandaháború, ugyanis lehetőség van saját gang alapítására, és rivális ban-dákkal való küzdelemre. Nagyon komoly ötlet, és jócskán hozzátehet az egyébként kb. (melléküldetésektől függően) 20-40 órá-s alap játékidőhöz.

Első komolyabb 360-os GTA játéknak tehát nagyon is jól si-került a Saints Row. Jó a hangulata, kelldén ötletes és tartal-mas, am a grafikai leszámítva tényleg szemmel sem nyújt több-et, mint bármelyik elődje a stílusban, továbbá én azon a vé-leményen vagyok, hogy a nemrég megjelent Godfather számos részen überei is játéklemben, ugyanakkor a két játék együt-tes vásárlása sem ne bármelyik értékeiből, amig megérke-znek az első „igazi” nextgen GTA-k.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

SAINTS ROW

THQ / VOLITION INC.
MÁS VERZIÓK: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játéshozhatóság:	jó
szavetosság:	jó
==== / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (2-12 box live), dd 5.1, 1B.9,
480p/720p/1080i, 4 mb mentés

✓ pofás san andreas klon, online bandaháború
X lesznek még ennél sokkal komolyabb
nextgen gta játékok is

8 pont

MARTIN BELESZÓL!

De eddig online gengszterkedés jöttél? Ha még nagy meyer vagy, elég macosok a szód, elég gyermony bűnös a csapok-kál, akiket futatsz, elég gyanon nyírd ki a macskát, elég sok ártatlan embert teszed péppé verni az utcán, elég sok szék-lyet felfesztesz be, hogy tejjel a vedelmi pénz, meg fogja is lehetni egy nemzetközi Saints Row búnszerve-zezetnek, hogy azán minden este 9-kor bármilyenre a nerra a többi 12 éves veripistéből és egyvált barátok, netgábolan az egész kultúr szorci. GET A LIFE, MONKEYS!



Mióta a Test Drive 3 1990-ben megjelent, az Atari mindent megtett, hogy a játékosok elfelejtsék, de legalábbis megutálják ezt a nevet. Egymás után jöttek ki a rosszabbra-rosszabb részek, ralis és offroad mellékágak, mind egyre őcskább és őcskább minőségben. Pedig az első rész – a legelső versenyjáték PC-re! – és a még jobb második rész (ezt képzeljétek el: itt már volt egy ellenfelünk is!) legendások voltak, szinte érthetetlen, hogy miként sikerült ilyen átgondoltnak tűnő módszerrel lerombolni a sorozat nimbuszát. És sőt! 2006. a legújabb konzolra megjelent a legújabb Test Drive, az **Unlimited**, és hajlamosak vagyunk mindent megbocsátani (a TD5-öt azért nem, azért még sokat kell dolgoznia a fiúknak...).

ÉLMÉNYUTAZÁS

A játék egy autószimulátorhoz mérten megdöbbentően kezdődik: egy repülőter vártermében nyit a program, ahol az indulásra várakozó golyóknak (már emberek persze, de a kinézetükben van valami nem-humanoid vonás) közti kell kiválasztanunk játékbeli megfelelőinket. Különösebben szimpatikusnak nem fogunk találni, úgyhogy jelöljük be az egyiket, szálljunk fel a gépre, majd a napfényes, csodás Oahu szigetre! (ez tényleg a leghevesebb szigete Hawaiinak, itt van többek között Waikiki és Pearl Harbor is) landolva jön az első jele, hogy itt bizony az autókön lesz a hangsúly: bárelnünk kell egy kocsit, amivel eljutunk az

ingatlanközvetítőhöz. Névtelen, történet nélküli hűsünk ugyanis közel negyedmillió dollárral érkezik álmai szigetre, és ezt rögtön el is akarja venni. Miután vetünk házat, vetünk egy alap autót (csak a csodás érzékeltesére: a leggyakoribb verda egy fel-turbóztott Audi TT), előtűnik a csodás élet: előtűnik a Föld egyik legszebb pontja, és csak arra vár, hogy kettőhússzal szagdozzunk benne.

TRÁFÁKILÓTLANUL

Amennyiben nem rendelkezünk Xbox Live Gold előfizetéssel, a játék minden további nélkül az elvart mederben folytatódik. A sziget bejárása közben mindenféle kéken villogó ikonokat találunk, melyek versenyeket, vagy legalábbis kihívásokat, feladatokat jelentenek. Ha ezeken jól szerepelünk, pénz kapunk. Ha sok pénzünk van, vehetünk új, jobb kocsikat. Ha már annyi kocsink van, hogy előre állva sem férnek el a garázsban, vehetünk újabb házakat.

Történet sajnos nincs a programban – pedig valamit összehajthattak volna, elvégre közel három éve fejlesztik –, így aztán hibába a hatalmas város, a kétszázalékos is több verseny, kicsit célihan a játék. Persze aki a Gran Turismo-ban is addig mazochizálódott, hogy megvette a sok száz autót, annak ez bizonyára lesz gond, de ha már van egy ilyen hatalmas városunk, külön kell figyelniük karakterünk kinézetére, akkor azért nem ártott vol-



néhány ávézető jelenet, néhány baráti és ellenség, csak, hogy még több indítástunk legyen játszani, versenyeket nyerni.

Persze a csak magánélmény, és a játék azért megpróbálja feleltetni ezt a hiányosságot, elvégre a versenyek egész sokféle lehetnek. Természetesen a nagyja az a szokásos módszerrel működik: adott egy, vagy három, vagy öt, vagy hét ellenfél, egy kijelölt útszakasz, és hajrá. Ennél némileg unalmasabb, amikor csak az óra ellen kell versengeni, viszont érdekes színfoltot jelentenek a trafipaxos küldetések, ahol a minél magasabb átlagssebesség elérése a munkánk. A másik típusú feladat, amikor az út mellett áldigál, általában igen helyre költyekelt kell ide-oda szöktetni. A modellek (vagy éppen turisták, mert abból is van vagy 30) nem szertik, ha ütközünk, vagy ha a vadonon keresztül vágjuk le a kanyarokat, és ha ennek ellenére agresszív stílusban közlekedünk, nemhogy ugrott a bónuszunk, de még az alapjátékot sem kapjuk meg a Crazy Taxi-n nevelkedetteknek tehát alaposan vissza kell fogjuk magukat... A versenyek keresésképe persze nem csak céllalán bókázással történik, a d-padon a jobboldali gombbal előhívható GPS egy rendkívül hasznos eszköz. Ezzel, mintha csak a Google Earth-t nézegetnénk, virtuálisan bejárhatjuk az egész szigetet. Az egyik módban a versenyeket, kihívásokat jelzi a térkép, egy másikban pedig a különböző boltokat, legyen szó autóról vagy ruházatról. Egy gombnyomással, és a kiválasztott helyszín lesz kijelölve célpontként, és a GPS hideg hangú női navigátora már kópi is az





infókat: még X márféld van hátra, itt balra, a következő kanyarnál meg jobbra. Még egyszerűbb a helyzet, ha már jöttünk a verseny helyszínére, ilyenkor egy gyors teleportálással már oda is reppeünk.

FELSZATLAKOZVA

Ha legünk a szerez, vagy legalábbis az Xbox Live-on, minden későbbre alakul első autók megvétele követően. Nincs külön multiplayer opció, vagy bármilyen mesterséges megkülönböztetés az egy- és a többjátékos módok között, hanem ha elindul a játék, ugyanarra a szigetre kerülünk, ugyanazokat a kihívásokat látjuk, csak éppen bárki szemejévé lehet, hogy egy másik emberi játékos. Egyszerre akár százan is tartózkodhatnak a szigeten, versenyeken részt véve, tapodmelleket szállítva, vagy éppen víziárami autókészítve a szűz vízben.

Ennek több folyamata is van: egyrészt, ha jön szembe egy emberi delikvens, rájuk villogva kihívjuk őket egy ad-hoc versenyre. Ha elfogadják a kihívást, csak a célt kell kijelölni, és már megy is a száguldosás. (Ha nem fogadják el, akkor, mint tapasz-talant, a táohétkélt szerint bizony utánuk kell menni), és addig ütni-vágni odáig, amíg meg nem adják a derekukat. Ez főleg akkor kellemes feladat, ha éppen egy olyan küldetést próbált szerezse-tel lenni a játékosok, ahol kikötött volt vagy a gyors fuvar, vagy a sietlen leszállás, vagy mindkettő. Ha kiválasztjuk egy másik versenyt, ott is esélyell kibőven is tömörülnek, tehát nem gépi ellenfelekkel kell megmérkőznünk, hanem személt, azaz ember-berárisztással. Ennek a végé általában az, hogy addig lökdös-tük egymást, hogy mindketten (hármán, négyen, stb.) a bokrok között kótnánk ki, egy tulok gép pedig büszkén bevágat a célba.

Szerencsére ezzel még nincs vége a dolgoknak, autókaink példál-ál általában jobb áram adhatjuk el a többi játékosnak, mint amennyit a kereskedés venne vissza. Sőt, ha kilengünk valami újonc páncsirt, hatalmas summtal elcsúszhatunk... Arra is le-hetőség van, hogy kijelöljünk egy pályát, meghatározzunk min-den másodlagos opciót (pl. kötelezővé tehetjük a műszerfal-nézetet, vagy meghatározhatjuk, hogy milyen kategóriájú autóval le-het csak nekivágni a küzdelemnek), és ezeket kategóriák közzé-szere. Ha valaki teljesíti a kihívást, megnyeri az általunk jutalmat.

KERESKES JÓSZÁGOK

A TDU-ban közel száz autó és harminc motorkerékpará vásárol-ható meg. Utóbbiakban nem érdemes foglalkozni, mert ugyan gyorsak, de olyan gyöszös az irányíthatóságuk (vagy legalább-ís é én nem tudtam megszokni, pedig MotoGP-ben profi vagyok), hogy a falra másznak kitélik – szó szerint, és az idegesség miatt is. Az autók között minden élt mókát megtalálunk, de persze elég sok ideig fog tartani, amíg egy Ferrari Enzo-t be tudunk illeszteni a gyűjteménybe – körülá físzzer tovább, mint mondjuk a Project Gotham 3-ban. A gépek egyébként nem rosszabbnak – csak a nem licenccel autókól álló civil forgalmat lehet optálni.

Megjelenés előtt a zsarukat is fontos játékelemként hirdették a fej-

MARTIN BELESZÉL

Sajnos azt kell mondanom, ez a game csak Xbox Live-on ér-tesseletrendelésekre fog valódi kártalantant szolgálni. Én mon-djuk infellek is elváltam vele vagy három órá, amelyből kb. 25 perc azért tel el, hogy megpróbálom lenitőleltől fel-állni egy magam helyébe, de általában vízszintes-ten. Online tehát garantált a több hűtés szorosság, offli-nelinkább az egy kellemes kirándulás autókészíté-vel, mo-to-rizás az egész egy csodálatos szigeten. A téli nagyon szép, és eléggé szabaddal bejárható a terület.



leszték, de igazság szerint nem nagyon kell velük törődnünk. Az példál abszolút nem érdekli őket, ha kétszáz feletti tempóval vá-gatunk végig a főúton, csak és kizárólag akkor aktivizálják ma-gukat, ha ütközünk egy mazsolával. Ilyenkor immel-ámmal elin-dulnak a keresésünkre, de pár másodperc után leelőzik. Egyszer készakarva magamra uszítottam őket, és egy forgalmas utcán el-keztem amokfutni – olyan kis frontális ütközés után már lényeg seép számmal kerekelt a világo autók, besorolótk és végül kaptam egy 40 ezer dolláros számlát. Mivel ennyit már egész komoly autót is vehetünk, azt azért nem ajánlom senkinek...

Az autók irányítóka egyébként valahol féláram van a szimulá-to-rok és a igazi arcade játékok között. Meg lehet szokni, van kü-lönbég az egyes gépek között, szóval azt hiszem ezzel is elég-e-dettek lehetünk. A kézféllel azért a nagyon manőverezetek, arra baromi érzékenyek az autók, és akkorokt pirvetnek, mintha 13 éves ledonok lennének is. Jégen. Sajnos az autókát nem lehet szabadon testelni, tuningolni, elég néhány opció van ér-re – pedig hát ha valahol, ebben a játékban lett volna értelme a dolgoknak.

A MOTORHÁZTETŐ ALATT

Idéje áttérni a dolgok technikai oldalára: a játékokban vannak na-gyon szép, és nagyon nem szép részek is. Szerencsére a fontos dolgok az előbbi kategóriába esnek, az autók – és a motorok – példál egész jól néznek ki. Azt azért nem jelenteném ki teljes határozottsággal, hogy jobban, mint a PGR3-ban, de nagyon szépek, az biztos. Róadszál mindegyik rendelkezés műszerfal-nézetét is, amiben még nézelődni is lehet, szóval ilyen téren nincs gond. Ugyanilyen jól van megoldva a pálya is – mivel nincs részekre bontva, akár az első pillanattól kezdve bejárhatjuk az egészt, s a rajtán egy hatalmas területet jelent. Jelest több, mint ezer kilométernyi aszfaltot az utat, melyeken az egész szigetet mértározatosan bejárhatjuk, a belvárosból a strandok mellett ve-zéti kis utakon át egészen a szigetet átszáló forrászulus hegyi autópályáig.

Arrival gond van, azok az emberi karakterek. Ha már vásárol-hatók nekik ruhát és a lakásban – azaz egy menüben – időz-e látom őket, akkor talán joggal várhatom el, hogy jobban néz-zenek ki. Az életlen arcok leginkább az öt évvel ezelőtti fapo-lóú EA Sports-játékosokat idézik fel, akik egy zombi életkevé-vel nézelődtek világban. A másik gond az emberekkel, hogy nincs belőlük elég – az talán így tűnik, hogy ellenmond a korá-b-ban, de ezzel a városban mászkáló járókelőkre utalunk. Olyan-ak ugyanis nincsenek. Így lesznek, aki Ouhari el, az vagy egy a legmegdöbbentőbb pillanatokban sávát váltó amatőr sofőr, vagy rendőr. Plusz párán meg dolgoznak az autósálozásokban és a ruhaboltokban is, de más nincs. Persze nem vártam, hogy GTA-színtlen fog élni minden, de így azért baromi steil a világ, az autókban kívül semmi nem mozog.

A hangok a szokásos, mai modern minőségét hozzák, minden koci a saját hangján szól – pont, mint minden más hasonló szívnálton játékokban. A zenékkel már sokkal kevésbé voltam megelégedve, mert egyrészt a rádióállomások között kicsit ne-hézkiesen lehet váltani, másrészt meg azok változatossága sem túl kielégítő. A GTA-ban meg elment a tucatnyi állomás között egy komolyzenei, de itt, ahol alig van mellette más, kicsit pazo-r-lósnak éreztem...

A játékban végül nem kellett csalódnom, egy meglegően jó kis anyag lett – de óvintat, hogy Xbox Live elvárásait, az a legja-vasabbat ki fog maradni a játékban, az az utat nem lehet műfizi-ti. Ha viszont te nem így van, bátran próbálkozz vele – és hogy egy újabb pozitívummal zárjam a cikket: a pénzárzadásba sem kell mélyen belemlyúdnod, mert a szokásosnál kicsit olcsóbban jelent meg a TDU!



TEST DRIVE UNLIMITED

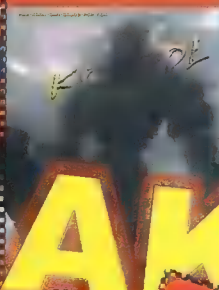
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavathosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos (2-8 xbox live),
dd 5.1, 480p/720p/1080i

✓ összeolvasd az online és a offline világ
X xbox live nélkül sokkal kevesebbet tud

8 pont

576 KONZOL



2005 -ös KONZOL
évfolyam

AKCIÓ
999.-



Azt hiszem senkinek ■■■ árulok el vele nagy titkot, ha azt mondom, a Segától sohasem állt távol ■ árkdás stílus, mint olyan. Számos játékműtől legenda született már a nagy múltú árkdás néve alatt, közöttük ■ én nagy kedvenceim is, ■ Crazy Taxi, vagy a Súd Race. A Sága szerencsére az utóbbi időben is babizonyította, hogy bizony van még bőven étlet a hasnyalóban, hiszen azt hiszem bőven elég, ha csak az Outrun 2-t említjük. Eppen emiatt nem is meglepő, ha nagyon sokat vártak a Sága rajongók (és persze mások is) a Burnout-ról hajazó Full Auto-tól, melynek munkálatait (sajnos) a Pseudo Interactive végezte. Kevésbé komoly múlt fejlesztőiből, a Cel Damage-n kívül nem is nagyon találom más projektet a nevük kapcsán, bár ■ maga némben legalább nagyon is működés is "autóverseny" tudhatott anno magukénak, na persze, szerintem erről is megoszlanak a vélemények. A Full Auto mindenestre egy jóval komolyabb projektnek indult, egy igazi árkdás száguldozás, és rambolás autóversenyről, ahol mindössze már csak a nagy kérdés, hogy mennyire is képes helytállni olyan nagy nevek mellett, mint pl. a Burnout, NFS, vagy Outrun 2.

Az FU azonban más utakon jár, a Burnouttal ellentétben itt nem az ellenfelek kilöklése a cél, hanem egyszerűen csak a rambolás, legyen szó a környezetről, akár ■ többi versenyzőről. Ennek megfelelően nem csak szimula verseny, játékműtől fogunk találkozni, hanem olyanokkal is, ahol kifejezetten csak a megadott mértékű kár elérése lesz a cél. Ahogy karrierünk halad majd előre, ■ játék során egész kis fegyverezéssel nyithatunk majd meg, így ■ rakétától, a géplegyverekről át a gránátokig mindet meg fogunk kapni.

A felszerelhető fegyverek mellett két további fontos opció áll majd a rendelkezésünkre, mégpedig ■ Boost, és az Unwreck nével. Előbbi azt hiszem nem szorul sok magyarázatra, egy szimpla turbóelőrelvételről van szó, melynek segítségével nagyon látványosabb ugrogatások is végrehozhatunk. Az utóbbira már inkább érdemesebb nagyobb figyelmet szentelni, hiszen nem véletlenül említették néhányan a POP: Sands of Time-et a Full Auto kapcsán, ugyanis hasonló módon itt is visszatérhetünk az időt, korrigálva ezzel a nagyobb baleseteket. Igaz kell némi idő, addig az Unwreck csak feltöltődik, ám egy-egy nagyobb crash elkerüléséhez olykor elég néhány másodperc "időutazás" is.

MARTIN HELLEGRAAL

Mostanában egy kizsáltas Bravia HDTV meg egy 360-as Burnout versenye társaságában telnek az esteim, és azt kell mondjam, szerintem egy ilyen stílusú játék - ha csak nem vagy rambolás autóverseny megalapító - bőven elég egy háztartásba. Szerintem nincs ebben a stílusban, ami a Revenge-ben ne lenne benne.

A legnagyobb kihívást általában ■ bajnokságok jelentik, ugyanis az aranymedál eléréshez alapvetően elsőként kell végzés az utolsó futamban. A azonban úgy általában tekintve teljesen könnyű játszatsággal bír ■ stílus, így bármelyik kezdő is lazán elboldogul vele, ugyanakkor a profibbakk számára is akad kihívás, főleg ha a Single mód legalább 100 léle versenyt mind Full Auto értékeléssel akarjuk letenni. És ha mindez mégsem lenne elég, az online módban már biztosan emberekre akad még a legügyesebb játékos is.

Ez utóbbitól itt is eldönthetjük, hogy csak szórakozásból kíváncsiak versenyezni, vagy ■ a Burnout-hoz hasonlóan - online rangokat továbbfejlesztani. Bármelyiket is választjuk, összesen 7 másik ellenféllel mérhetjük össze erőinket. Értelemszerűen itt nem csak a fegyverek az Unwreck opció, ezáltal viszont jóval izgalmasabbak is lesznek a versenyek, hiszen bármelyik kockázatos a győzelembe kerülhet. A "hozz" négy különböző autósztárral és három fajta versenyt állíthat be a lobby-ban, ami sajnos nem tekinthető túlságosan bő kínálathat.

A stílus legnagyobb varázsa talán a teljesen szétlötölhető környezet, és a néhány látványos rambolás. A grafika kapcsán most mondanék egy olyat, hogy enyhén cell-shaded, legalábbis a tereptárgyakról mindenképpen ez jutott az eszembe. Valóahogy az egész játéknak van némi rajtímes beütése, látványosságban azonban egyértelműen elmarad a Burnout Revenge mögött, ám - ízlések és ízlések - sok robotarcsnak köszönhetően - egyáltalán ■ lehet olyan panszóra, igazából még normál TV-n sem. Ami a képhibákat illeti, ilyenről egy-két ritka frame-rate esésről eltekintve szerencsére nem nagyon tapasztaltam.

A hangeffekteket, no meg ■ gyom ütemű soundtrack viszonylag jó hátterrel szolgál a rambolásnak, ám hosszútávon elég egyhangú lehet, viszont legalább lehetőségünk van saját zenéket is betelni.

A Full Auto-ból így érzem sosem válhat igazi klasszikus, a Burnout mellett pedig bőven elbírja. A környező játékokhoz képest köszönhetően viszont bárkinek nyugodtan ajánlom, hiszen le számítva a kicsik apróbb csúszkálások, és az olykor nehezebb célzást, az irányítás is teljesen kézre álló.

Ákad bőven tartalom az egyjátékos módban is, és van lehetőség hangulatos online partikra is, így mint árkdás autóverseny megállja ■ helyét. A azonban egy 360 exkluzív címtől talán többet vártunk volna, főleg ■ Sága esetében, de talán majd a második rész megmutatja PS3-on, hogy milyen is az igazi "fullós autóverseny".

Még egy jó hír a játék kapcsán, hogy a Full Auto is egyike azon 360 játékoknak (pl. Prey is), melyek régrámentések. Járva meg is NTSC verziót kaptam kölcsön manga02-től, örök hálom, és mielőtt a lúka fejtemmel most is elfelejténém, köszönök Dudenak az N3 kölcsönpeldényért, paulinak pedig a Saints Row-ért.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

FULL AUTO

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavasság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 (jádekos [2-8 xbox live], db 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, 1 mb mentés

✓ könnyed rambolás árkdás autóverseny a sága-tól
X nem is több ennél ajánlom

7 pont



DEAD RISING

Természetesen az érezhetően jól használható és - ami ugyancsak nagyon fontos - a 11. emeleti jól megvilágított konyhájának is köszönhető. Mégis, a lakás ára 10 millió forint, ami egyelőre csak a 72 órás mód érhető el: azaz csak van Frank-

[illegible]

vezető
a minimálisra egy eseti leges
küdtest nem. Első
nem a rendelkezésre ninyi
tőre igy a belátására, józan teljesi
az delekbe fe van
tartozó felad nem következni
fóhat nyomom követésükre a Case Pánelen van r. 31.
jósok nem dertl események
összefüggéseire ellenőrzés mellett küldtesek nem
nem csak melléklet extra

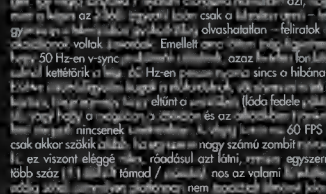
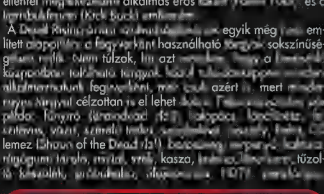
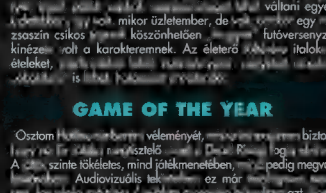
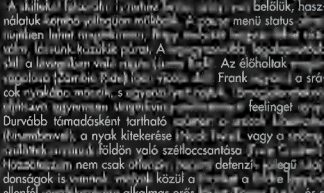
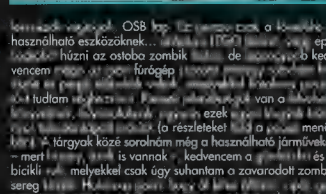
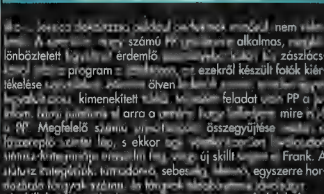
	a	történet	alkotása	születés	kor	
az	a	von	szó	diaméter		
készül	a	esetben	születés	napján		
kikerülő	a	azaz	a	híres	való	szó
sem	a		a	híres	híres	
szület	a	kalott	viethami	amely	szület	
	a			anyja	szület	
fordul	a			anyja	szület	
	a				történet	
	a	alakulhatnak	Példának	okért		
kele	a	mely		csak		
se	a	meri				
szerecsere	a	viszont	könny			
nyitnak	a			sem		
száz	a			hog		
az	a				éke	

[illegible]

felvételeken **számának**
-szerint értéke **van-e**
valami különleges esemény: dráma **italítás**, **ép** **en**

Izzal kezdeném, hogy a...
csak a... területen...





GAME OF THE YEAR

Országnak a véleményét, és biztos,
A színe kétféle, mind jellemben, és
Audiovizuális és ez már
az a színe, az a színe, az a színe,
gyökér, volok, Emellett a csöves, a félcsöves,
50 Hizen van, azaz a Hizen
kettőnk, Hizen, sincs a hibának,
Hizen a Hizen, és az Hizen,
csak az a színe, az a színe, az a színe,
ez viszont elég, a színe, az a színe,
több színe, a színe, az a színe,
színe, a színe, az a színe,

DEAD RISING

CAPCOM
MÁS VECES: JEREMEDY BENCH

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos, dd 5.1, mentés 4.5 mb,
480p/720p/1080i, xbox live

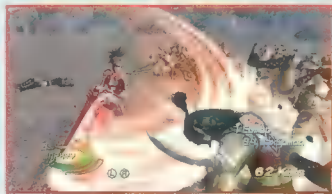
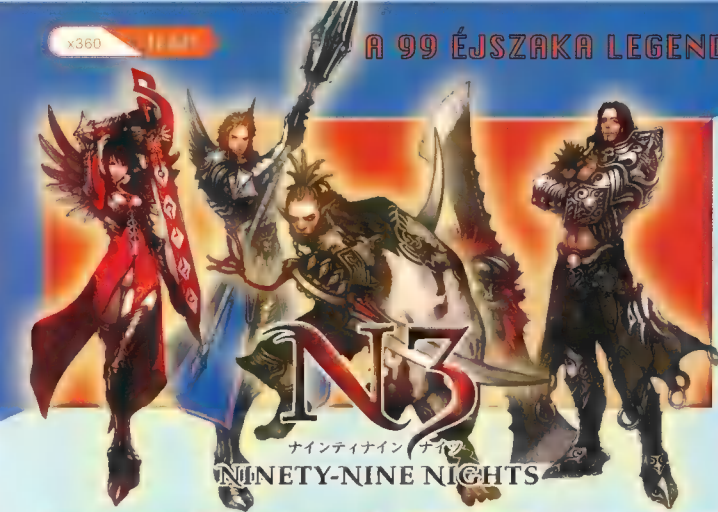
☒ felsorolni is nehéz lenne, olvasd el a cikket!
X túlzottan apró feliratok

10 pont

(E-mail: shirley@math.berkeley.edu)

MARTIN BELESZOLJ

az isuk le arculról
 és lassan be 3 sá
 e ami
 többet
 maradék és nem



Ahogy fokozatosan kibontakozik előttünk az X360 jövőbeli stílusirányzata, egyre inkább kezd világossá válni előttünk, hogy a Microsoft lassan de biztosan megpróbál kiadni a színpad „bulikonzol” kitérő szorító karmai közül, és valószínűleg Sony nyomdokaiba kíván lépni. Ehhez leginkább jellegzetes japán stílusú stufkával kell bővíteni a kínálatot, ahol persze a legjobban a mindent ütő aduást, a Blue Dragonot szokták felhozni példának, és a szorosan mögötte kullogó – csúbas DOA csajzi-csajzi felvonulató – Xtreme 2-t. Nem rossz, ám akadnak más egyéb, olykor csak japán exkluzív fejlesztések is, ám némelyik szerencsére elfut hozzánk is, ahogy a sokat vitatott sikerű **Ninety-Nine Nights** (N3) is. Bizony, „sokat vitatott”, ugyanis amíg a Dynasty Warriors nyomdokaiba lépő fantasy hack'n slash-t a „kritikusok” eddig szinte kivétel nélkül lehúzták, addig a játékosok (már amennyire én tapasztalatom ithoni visszajelzésekből), egészen odáig vannak érte, és ha jól tudom, külföldön is csak a checkpoint hiányát rótták fel neki legnagyobb hibájaként.

Az N3 sztorijom nem nyújt többet egy átlagos játéknál, de nem is nagyon van jelentősége.

A hatalom gömbje darabokra törik, és a világ egy része lenyeli, egy másik része pedig időtlegesen beaurt. A feltek között egyre előbb elment végül egy nyelven háborúhoz vezetett, ahol a jó oldal szereplőinek ellenében közöttük állt egy 17 éves harcos nő áll, aki mestertelen kardvívó...

Vele indulunk csatába tehát, ám később más hősök történetét is megismerhetjük.

A küldetések előtt kiválaszthatjuk, hogy az általunk irányított két csapat milyenek: akár képességek rendelkezésén, pl. lovagok vagy fűzők kövessék minket, csak parancsolhatunk sajnos nem adhatunk nekik, de nem is nagyon kell, hiszen teljesen automatikusan végzik a dolgukat, ám mégis leginkább egy egyszerűes hadserégnél kell tekinteni a karakterünkre, a csapatainkra pedig csak mint kisebb segítségére számítsunk. A SoulCaliburhoz hasonlóan (kivéve a rugós) két fajta támadás áll a rendelkezésünkre, és ahogy haladunk előre, egyre komolyabb kombókat sajátíthatunk el. Saját társainkat szerencsére nem tudjuk harc közben megsebzíteni, így vaktában kaszabolhatunk. A legyőzött ellenfelek vörös „orokar” hagyományok hátra nekünk, melyeket automatikusan magába szív a hősünk, és ha ezek egy piros csíkban összegyűltek, a B gomb-



bal aktiválva néhány másodpercig nem csak sérthetetlenek leszünk, hanem villámgyorsan mozogva hajlatunk végre akár 100 ellenfelet megsebző támadásokat is. Ennél a szupertámadásnál két orokart hagyunk hátra az ellenfelek, és ha a két csikunk is betelt, akkor egy mindenkit elpusztító varázslatot alkalmazhatunk.

Az elléges csapatok között néha feltehető boss-ak is találunk, ám tanácsos először a seregeket itárodni, és csak a végére hagyni a fő ellenfeleket, kivéve ha varázslatokról van szó, mert azokat nyugodtan kaszaboljuk le rágtán. Checkpoint nincsen a játék során, márpedig az 5. küldetéstől piszkosul bekeményít a játék, így az olykor 30-40 perces küldetések sikerének titka a varázslatok megtelepítés idejében alkalmazható végrehajtása, és a pályán elszórt lödökben elhelyezett élelőforrások, és egyéb csúcok felszedése. Figyeljünk a talált fegyverekre is, ugyanis azokat nekünk kell megkapunk felszerelni. Gyakran kell majd újrakezdenünk a küldetéseket, ám az irányítóra hamar ráérünk. Ami viszont nehezebb, az a stratégia belőni, melyet a küldetés végéig kihúzzuk életünkkel. Előfordulhat, hogy naponta csak egy-két pályát leszünk képesek teljesíteni, és nem kizárt, hogy az egész játékot is csak egyszer vesszük végig, de ha már ráértél az izétre, fész pihenhet fejjel (tehát nem a bosszantó újrakezdekés után) így érem nagyon jó hangulata van az N3-nak.

A grafika lenyűgöző. Nem dobz-töle egy hátat, mint a Gears of War esetében, de mindenképpen kiváló, akár HD felbontáson, akár normál TV-n nézzük. A képernyőn gyakran több 100 fős sereg küzdelme egyszerre egymással, lenyűgöző epikus csatákban lehet részünk, és mindezit akadószt mentesnek kapjuk, meglehetősen gyors (főleg a varázslatok használatkor) olyan színvonalú produkció, hogy egészen elképzeltem, igaz, mindezt egy egyszerű trükk kompenzálta, mégpedig hogy a háttérben zajló eseményeket homályosabban láthatjuk, ám mindez nem von le a játék értékeiből. A csillag villogó karakterek egyáltalán egyig szorosan belőlünk a színpad színe Gyűrűk ura jellegű fantasztikus világba, csodálgat mint a több ezer fős seregek felvonulató erdők, mezők, völgyek, vagy a kanyarok.

Személy szerint az N3-at egy igazán különlegességnek tartom, melynek minden komolyabb gyűjteményben ott lenne a helye. Vi-



zuális tekintetben nálam nagyon ott van a toppon, és úgy érzem az irányítással sincsen semmi gond, a hangulatos fantasztikus világ pedig annál is kevésbé. Fel lehet róni neki a checkpoint hiányát, de szerintem ennek a meglete sem segítene sokat. Az N3 „nehéz játék”, ezt egyszerűen el kell fogadni, mint ahogy pl. a Ninja Gaiden esetében is. Az biztos, hogy aki az N3-at végigjátssza, az legalább akkora elismerést érdemel, mint az NG vagy a DOA4 rajongók. Lehetne összetettebb, lehetne könnyebb, de legalább nem mainstream. Én bátran ajánlom mindenkinek, akit érdek a stílus, és kész a kihívásra.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

NINETY-NINE NIGHTS

MEGJEGYZÉS: A HASZÁLT VERZIÓ JELÖLT ÉRTÉKEK

grafika:	kiváló
színezettség:	közepes
szavasság:	közepes
/ hang:	jó
hangulat:	jó

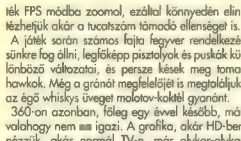
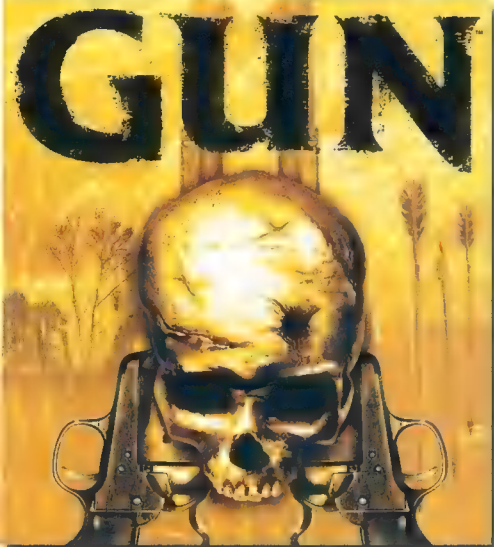
1 játékos, dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, 60 kb mentés

✓ epikus csaták, lenyűgöző grafika
X csak elszórt harcosoknak, viszonylag egyszerű játékménst, csak 60 Hz-es tv-hez

7.5 pont

MARTIN

Könyörgöm, legutóbb egy-egy csapattagot beleértettek volna ebbe a játékba, hogy ne az egymilliószor látt Dynasty Warriors sémát kapjuk megint kintse beírta. Mien nincs kétféleképp mód? Mien nem lehet egy képernyőn leírni, kooperatív módban kaszabolni? Mit pers / nem lehet. Ezért kár 300 k-véssé.



A Gun 360-as átírata bizony már nem egy mai darab. Lassan már egy éve része az új generációs konzol játékdinamának, és mivel a premierjátékok egyike, nála is nagyon csodálkoztunk, hogy némi grafikai tuningtól eltekintve teljesen ugyanazt nyújtja, mint a kurrensen verziók. Ennekal azonban talán még így is veszi sokat, így akiknek még újdonság lenne, nyugodtan tegyünk vele egy próbát, hiszen sokat szentit forradalmi játéka van nekünk, illetve, hogy pontosabban fogalmazok, a Gun valami komoly irányzatnak is kezdete lehet, ami egy esetleges negyven Gun 2-nél bontakozhat majd ki igazán.

Mindenesetre furcsa megoldás egy vadnyugati témáról a GTA stílus feldolgozása, de láthatólag egyre több játék esetében működik a dolog, így ez esetben is pozitívumként említhető. A főszereplő Colton White, egy igazán igazsággharcos, aki elindul Dodge City-ben hogy megbosszulja nevetségesség halálát, és hogy fényt derítsen az igazságot körülvevő titokra. A főbb sztorivonalon kívül persze akadnak mellékálműveletek is, de mindezt a játékban minden kipróbálhatunk, amire csak a vadnyugati létezőség volt. Sheriffkedhünk, csomagokat szállíthatunk, vadászhatunk, indádnak leshetünk, banditákat foghatunk el, védelmezhetünk postaköteket, aranyat áshatunk, vagy éppen pokerezhetünk. Amint külön kiemelés az irányítás terén az a lovasgés, és a quickdraw opció. Az előbbit pont úgy kell elképzelni, ahogy azt egy vadnyugati játéknak meg kell lennie. Ami talán a legfelkeltebb, az a 360 fókusz célzási létezőség lovasgés közben. A quickdraw pedig a bullet-time effekt egy megvalósulása, mely során a játé-

ék FPS módba zoomol, ezáltal könnyedén elindíthatjuk akár a tucatszám támadó ellenségét is. A játék során számos fajta fegyver rendelkezésünkre fog állni, legfelkeltebb pisztolyok és puskák körbárázva változatos, és persze lélek még tonahavok. Még a gránát megvalósulását is megtaláljuk, az égő whiskey üveget molotov-köteket gyantát. 360-on azonban, talán egy évvel később, már valahogy nem is igazi. A grafika, akár HD-ben nézzük, akár normál TV-n, már olykor-olykor csúnyaságoknak is hat, mindössze az alapvetően hangulatos vadnyugati helyszínek dobják csak fel az érzést, így egy nagyon erős „elme”-et érdekel. Ha azonban a vizuális negatívumoktól el tudunk tekinteni, és foglalkozni egy vadnyugati témával, akkor a Gun a te játékd. Ezem személy szerint csak egyetlen dolog zavart igazán, és az a nehezen megszokható mértékellenes mérséklés, amit a stílusban véghez kell vinni. Banditák esetében okés, de azt viszont már annyira vettem be a gyomrom, hogy százával kell áldozni az infóknak, és néha mértékellenes pusztítani a állatvilágot. Bővebb 2 oldalas infó Wilsonnál a 89. Konzában.

Krisz

rajkrisz@freemail.hu

GUN

ACTIVISION / NEVERSOUT ENT.
MÁS VERZIÓ: PSP, X, PSP, GC

grafika:	elmegy
játékszerecsőség:	jó
szerecsőség:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos, dd 5.1, 16.9,
480p/720p/1080, 1.04 kb méret

✓ vadnyugati téma,
jó működés a rendszer
X gyanús grafika

6.5 pont



nyagon nevezünk negyven játéknak, legfelkeltebb csak a realisztikus arcoldozásokról dőbenz meg, vagyis csak az átvételről, és még talán a rabbanásokról kiemelkedik. Néhány tartalmi újítástól eltekintve azonban minden a régi. Azt viszont meg kell hagyni, hogy amennyiben nem lenne idejétmúlt a grafika, ha nem lennének olykor komoly problémák az irányítással (leginkább tömeges lövöldözéseknél), és ha kb. egy hét mámor után nem válna monotonná, simán dobhat rá a 8.5-9-et, mert a Godfather játékműnyben nagyon is ott van.

Krisz

rajkrisz@freemail.hu

THE GODFATHER

grafika: közepes

játékszerecsőség: közepes

szerecsőség: közepes

zene / hang: kiváló

hangulat: jó

1 játékos, dd 5.1, 16.9,
480p/720p/1080, 512 kb méret

✓ igaz játékműny, számos eredeti dolog
X kopott grafika, irányítási problémák
tömeges lövöldözéseknél, egy idő után monotonná válik

7.5 pont



TAKTIKA VAGY AKCIÓ?

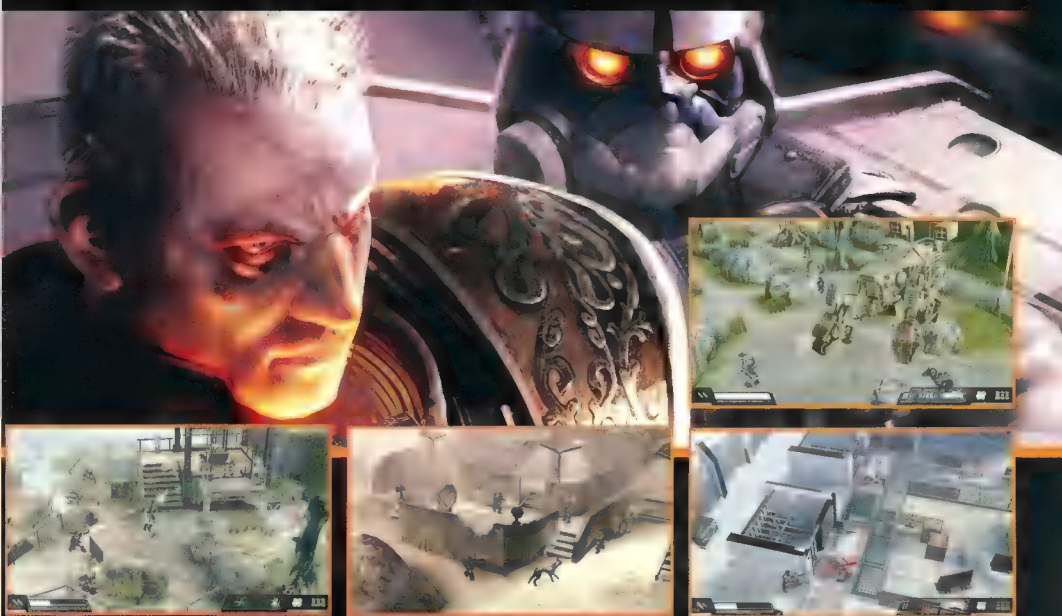


hárcodl a zoolom Kázel
Ezek a hűköz nem is látnak a
Sajátos sem veszté, h a liberation rengeleget a PSP
a az hoay miért nem FPS, a mel
rón vagy az is a Co
gion, a sem a kezeshatóság, a
alkor a inkabó diomati a de ha mdr
a bir a nemes
a U
zel, a szűzöl vízeséssel fel benne a környe
a vársoroból barított
karom azt a virtuál művészi telep
elep

...a Libération kintézete elárulja, hogy a francia média nem bírja megvalósítani a szociális igazságot, annyit tud fel az egészéből, hogy felülről, a nyolcvan százalékos külső erővel, az ország közétől, a szociális körre nem figyel, veszély észre, a

Kilátást... Gyorsan fogy az... sze attól is függ... neki a kalendának... vele a...



[illegible]

dok
 mes rá lecsörén
 következi
 bizhatunk
 A
 az
 mitereket
 langesz
 dekező
 Es es
 nem
 sam ki
 is
 jöbök
 szögletével
 fogyer
 mert
 is no
 a
 lesz
 is
 ugyan
 a
 dörrense
 erzeit
 arzenáljában
 rogt
 Vettén
 M
 alhat
 az is
 snipert kind,
 szo
 egylove
 a Guernla
 a felindülzetnek
 a delvens
 mint
 ifizet fogyer all
 erde
 p
 hogy egy

FIZIKA ÉS AI

[illegible][illegible][illegible]

REVOLVERTŐL LÁNGSZÓRÓIG

...négy C4...
...találunk...
...ezeknél cserélhetünk...
...A...

MARTIN BELESZÓL!

hogy
szíjjakkal kell a handheld
aném
is az a mint mini
a
okod rá ne

ÉS A SZTORI?

A múlt századot pedig nem sokat szóltam. Pedig az a legfontosabb történelmorientált és egyjátékos mód.

KILLZONE: LIBERATION

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavetosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos [ad hoc 2-6 játékos]
mentés 19 kb

✓ taktikus, látványos, minőségi, maximalista
X semmi olyan, amiért ne vedd meg

9 pont



A jó hír az, hogy megérkezett a hivatalos licenccel felvértezett MotoGP széria PSP-re. A kevésbé jó hír, hogy nem a közkezdelt THQ / Climax fejlesztést üdvözölhetjük, ami Xbox-on olyan nagy sikert aratott, hanem egy Namco verziót, ami a cég korábbi, PS2-es motorversenye alapján egy sokkal kisebb népszerűsége számíthat a rajongók körében.

MASSZÍV KÜLSŐ

A grafikai illetélen nincs semmi probléma. Folyamatos a képfirás, elelőhöz látóhatárolnak a motorok, aszfaltot hasonlít az aszfalt, nagy a látóhatárolság, szóval minden a helyén van. Annál kifogásunk lehet, hogy túlságosan kicsi a sebességrezt. Alig van különbség 80 km/h és 200 km/h között, ami leginkább külső nézetből versenyvezetése felhős. Belső nézetből jobb a helyzet, de itt meg hajókáptárlatnak kell lenni ahhoz, hogy huzamosabb ideig bírjuk hányinger nélkül az egyfolytában dőlőgélő, és az elelőhöz szimulált teletszékok miatt főlle rugózó nézetet. Összesen négy kameratölös változható, két külső, két belső. A belső perspektívák egészen a motor orráról közvetítenek (egyik alacsonyabból, másik magasabból), a műszerfal és a plexi egyiken sem látszik, kizárólag az aszfaltot kigyázó a szemünk előtt. Sajnos bukásokról való főlőlelőpépt a láthatunk, pedig az ott menő, és a Namco korábbi MotoGP-jében benne is volt. A saját szemszögű kameratölös élönye, hogy eszméletlenül jó az öszkép, mikor menet közben közel kerülünk a többi motoroshoz. Külső nézetből sem csúnya a game, tetszett például, ahogy a látóhatárol szikrázó leár a kanyarban, de említhetném a katapult néven ismert burolást is, mikor szerencsétlen pilótánk kirepöl a nyreréből. A replay segítségével utolag több állásból is megcsodálhatjuk legeszebb kicúszásainkat vagy éppen előzésekinket, egyként még forgathatjuk a kamerát motorunk körül. Kár, hogy nem lehet zoomolni és előre-hátra tekerni visszajóltázókor. Az vizuál díszes, ahogy memóriakártyára tudjuk menteni a replay-eket.

GYENGÉBES

Bárscak a jótszalóság is olyan pozitív öszképet mutatni, mint a grafikai lól is kezdőd a bálójátromaf! Mondjuk ott, hogy csak egy fél van a jölőkben. Nincs külön első és hátsó, így nem lehet a kanyarok bejórátáról a hátsóval kereszte fordítani a motort, vagyis rábillítani a kanyar ívére. Ez így leíva apróságként tűnhet, de például a THQ verzióban kétfél fék volt, és imádták is a jölőkösök. Folytasuk a szimuláció problémájával: a Simulation kapcsoló OFF állásban hagyásával klasszikus játékmotorversenyt kapunk. Jól néz ki, egész könnyen jölzsható, de közé nincs a valódság. Easy fokozaton, bekapcsolva a jölzhetet a utókkal (Broke Assail), gond nélkül nyertem a versenyeket. Csak hogy valódi MotoGP jöltséket nem bódolgi, é komolyabb kihívás vágyik. Állítsuk hát a Simulation kapcsolót ON állásba. Amde



ekkor nem egyszerűen nehézé, hanem totál irrédálóság válik a jöltek. Gyakorlatilag lehetetlen burolás nélkül megenni egy teljes kört. Már attól elelünk, ha egy kicsit kimegy a fűre a háló kerék, vagy ha keményen bedőlünk a kanyarban. A szimulációs mód egyetlen pozitívuma az erőcsúsztatás (powerslide), amire sima árkád beállításlal nincs lehetőség. Az erőcsúsztatás hasonló a imént vázolt fekézési trükköz, csak itt kanyarból való kigyorsítóskor, a gázodással jölzünk. Lényege, hogy a kanyar kijórától extra gáz adunk (általában két gyors gombnyomással), minek hatására a hálós kerék kifelé csúszik, a motor kissé keresztbe áll, és nagy erővel hagyja el a kanyart. A powerslide is olyan funkció, amit nagyon komálók a Xbox jöltsékosok. Kár hogy itt, PSP-n szinte minden esetben burolással végződik. Mondhatnánk, hogy óvatosan kell báláni vele, de szerintem amennyi óvatosságát ez megkíván, bár bőven a jöltekélmény rovására megy. További hiányosság, hogy testüljunkt nem lehet előre helyezni a motoron, vagyis bebújni a plexi mögé. Ez gyorsítóskor jölne jól. Ehelyett hátra tudjuk helyezni a testülj, amivel szépen egykerekre áll a motor. Vagyinylal néz ki, csak nincs semmi értelme. A gyorsítóssal kapcsolatban az is zavaró, hogy csak teljes gázt tudunk adni, nem lehet finoman adagolni, mint X-en a ravasszal. Motorvöltszóskor szerencsére van néhány beállítási opció a gyorsulási/végsebesség, stabilitási/kanyarodási, gáz/fék paraméterekre vonatkozóan. Érdemes addig búvácskálni velük, míg nem találunk egy számunkra többlet-kevesebb használható variációt.

A sok nagfium ellenére sem ócska lucuolóját a MotoGP. Van benne valami, amitől a lóbat ellenére is újra meg újra megkívánja az ember. Talán a jó grafika, talán a játérszólók kár tartóit elektronikus zenék, talán az olyan apróságok, mint amikor hirtelen fekézőskor beszólalunk a moti. Jovíthat megfélése a 2005-ös és 2006-os szezon ösztes indulójának felvonulatlása. De mivel alacsonyabb gépészöljök a megfélése a jölőkben, így pl. Tolmácsi Gabort is hiába keressük

a versenyzők között. Azért ettől még jó érzés a rajtrácscon azt látni, hogy első helyről indul Silletto, másodikkal Valentino Rossi. Végül is, ha sikerül megszokni az irányítás sajátosságait, és hajlandók vagyunk visszavenni a THQ-s MotoGP által támogatott igényekből, akkor egy egészen élvezhető és látványos motorversenyt lesz részünk. A kérdés csak az, hogy egy szimulátor széria rajongóitól elvárhatjuk-e, hogy ekkora áldozatot hozzanak.

Silletto

MOTOGP

SONY / NAMCO
MÁS VERZŐ: JELENLEG NINCIS

grafika:	jó
játérszalóság:	közepes
szavacsóság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (ed-hoc 2-8),
mentés 218 kb

✓ a grafika
X szimulációs problémák,
az xbox-os motogp-hez képest csúszós

7 pont

MARTIN BILKÓZLI

Egyesreztől öszköl ment egyre 1000 kb igazán szép PSP game, melyek jól bizonyították a kis-mosna grafikai erejét. Másrészt szórakodnak, mert azt az edző gyakorlat nem igazán tartalmaz és jól megcsodálható jöltsékokban látjuk vizuálit.



Újabb év, újabb FIFA – immáron tizenharmadik éve annak, hogy elstartolt az Electronic Arts-ot a csúcsra juttató, minden bizonnyal az évezred végéig kitarító széria. Az évről-évre kiadott folytatások csupán minimális változásokkal, lényegében csak a kereklet frissítésével képesek vásárolni millióit érő vételre készíteni: radikális újítás talán a '98-as epizód óta nem történt, egészen az elmúlt hónapig, legutóbbis számunkra: a magyar szinkron bevezetése borzalmasan jó döntés volt a hazai EA helyőrség részéről, és bár az értelemszerű korlátok miatt a handheld verzióknak idén nem jut ebből a sikerrel üdön-ségből, azért a DS verzió így sem panaszokdhat.

Ha szignifikáns újdonságról nem is számolhatok be, de a 2006-s kiadásban kritizált problémák orvoslásáról igen – meg marrem kedvencem, hogy az EA ennyire még nem vette figyelembe a rajongói visszajelzéseket, mint most. Végre egyenletes az átmenet a különböző nehézségi fokozatok között, ennek hála lényegesen könnyebb és gördülékenyebb a tanulódások, mint korábban volt – ráadásul a arany középutat is sikerült megtalálni az árkád és a professzionális között lavírozva: a FI-FA lényegében még mindig a könnyedebb, a sikerre utazók játéka, ám az aktív posztolást igénylő játéknak háló közelíti ahhoz a látványhoz, amit a TV-ben lát az ember. A legérdekesebb és a játékménetet egyáltalán nem változtató újítás a saját szurkolói fanfár készítése jelenti – a hangszerek között egy alig 7 másodperces felvétel készíthető, saját hang felvételével, majd erre effektet keverésével. Taps, dob, síp és kúr pakolható a „mocskos...” és „hajrá...” klixek alá, így nem csak a csapat és a keret, de a szurkolótábor is saját szájzire szabható.

Mi nem változott? Lényegében a tartalmi oldal – továbbra is az FA liga és az angol másod valamint harmadosztály, a francia első és másodosztály, a német Bundesliga és másodosztály, az Olasz Serie A és B, az észak-amerikai liga, a norvég liga, a skót bajnokság, a spanyol első és másodosztály, a svéd, az osztrák, a koreai (I), a svájci a portugál a mexikói, a dán, a belga, a brazil, a holland, valamint kelet-közép Európa pár csapatának valamelyikét irányíthatjuk, vagyis gyors fejszámolás után durván 250 klub közül választhatunk, ami egy handheld játéknál, mi ha nem lenyűgöző teljesítmény? Ehhez jönnek az olyan járulékos kupák, mint a Bajnokok Ligája, az UEFA kupa, valamint minden (I) főtársított ország saját koreája. Mindezt a legfrissebb kereklettel, hivatalos licenccel. Szintén maradtak a challenge-ek, melyeket most öt nyert meccs után lehet előhozni: a módozat ezúttal is változtatás szücsököt kínál, a legkönnyebből a legnehezebb fokozatig: utóból talán legkevésbé kíváncsi a 4:1-es állás döntelene, vagy győzelemre hozása. Maradt a rendezési mód is, ahol megadott feltételeket elérésével siker lehet vezetni a kiválasztott csapatot. A meccs után összefoglaló, valamint a szintén a nagykonzos változatból átemelt szabadosági szisztema ille-



tes, jól működő feature még mindig. Az edzés keretén belül ráadásul lényegében tényleg minden mozdulat, minden fontos momentum megtanulható, mely a menedzsermódban ültetve ráadásul még bónuszokat és mórúszokat is maga után vonhat – a több ágra osztott tréning (szabadoság, védekezés, passzolgatás) megadott mennyiségű feladat elvégzését követeli, melynek elbuktása az adott játékos esetén morális válságot okozhat, míg a felmutatott kihívás abszolválása jelentősen növelheti teljesítményességét. A hihetetlenül dögös látványvilág szintjű a helyén maradt, jól, jelentősen tovább fejlődött – a mozdulatok érezhetően simábbak, emberibbnek, legalábbis létkutnyí gólöröm és egyéb apróságok sikerült becsapásmáni (például a kezdőráadás előtti edzés). Valóahol a Fita '96 és '97 között mozog, ami lehet, hogy így 2006-ban nem mondható éppen pozitív momentumnak, de a DS esetében ez kifejezetten bátrnak számírt.

A Fita '07 DS végre igazi előrelépés – orvosolja elődje minden hibáját, ráadásul mer újítani is a megtartott pozitívumok felül. Számomra a Fita '07 DS legnagyobb érdeme mégis az, hogy sikerült olyan mértékben szárazkötözni, a képernyő elé lélni, ami a nagykonzos változatának a 2002-es felvadás óta nem.

Wilson

NINTENDO DS™



FIFA 07

LICENSED BY
Nintendo

3+

www.pegi.info

FIFA 07

EA SPORTS / EA CANADA
MÁS VERZIÓ: PSP, GC, X360, PSP, GBA

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szereplés:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 játékos

✓ teljes értékű fife
X érintésképernyő

8 pont

MARTIN BEKESZ

Idén sem hiszem, hogy sikerült végre egy olyan játéknak a kerekletét készíteni DS-re, ami nem valamelyik SNES klasszikus méltó méltó. Nem mintha nem kedvelném az aktuális posztol, izomizmus kalandjátékot, meg a Yoshi's Island-t, de a 2006-ban azért nem élehet egy-egy kereklet a múlt emlékeiből. Készen áll a...

nem így volt megbeszélve. MaD-el való éjjeli-nappali nyomatilágú élmény módos sajnos nincs lehetőségem. Visszant ott van a régi jó barátom, az N64 névre hallgató mestermű, amire van gyönyörű Yoshi-m, nagyon jó újra látni! (Legyélb plusz Chocobo-ért ajánlomazon... mellesleg meg is kaptam -, most ha azt mondom N64+Mario pakkt No? D Zs.) (Azért ez egy cseppet alacsony egy megoltni a kedves férfialvasokat, és visszaélni a nőiségünkkel, (m)kedves kollegai! De huncutnak tetszik lenni, a macska rugja meg. Martin) Lényeg a lényeg, a Történet és a Hangulat messze le-nyomja a Láványt! Bandee

Egyértelműen a történet a fontosabb! A grafika csak hozzáadni tud egy játékhoz, elvenni méltó Hídba szép kell, hogy legyen benne valami plusz, mert a szépség elműlik és csak addig tart, amíg a kő. hónapokig ki nem jön egy nála sokkal szebb vagy más a generációváltás! A Történet viszont örökvérvényű. Lósd: SoC, lca, Fahrenheit, MGSS, stb Ezeket a játékokat 20 év múlva is ugyan olyan lelkesen fogja játszani az ember, mint ma, mert van mondani- valója, van lelke és olyan hangulat teremtene, ami miatt nem fog érdekelni a grafikai hiányosság dadé (Blokka- lás feloldva: narrég mutató nemek valók a Shadow of the Colossus-), na Az hangulat... na AZ látvány... na AZ már valóban! Zs.) (Pont valamelyik nagy nézetem meg az első Hegylakó, meg az Aliens-n. Most ma da- és az első módos, a legújabb megépítés animációk ide vagy oda, azért csak a jelmeg, a báb meg a valódi díszlet az igazi. Martin)

En azért veszem elő a régi gépeket, mert jó néha egy játékot 40 perc alatt végigvinni. (Érdekes, nem sok ré- gi játékkal kapcsolatban az van a fejemben, hogy hónapokig el lehetett velük szólni. Martin) Nem a hajom tépi 5 percentét. Meg hát nem kell állandóan a fejem tépi a folytatásban, hogy hogyan fo- gunk megcsinálni a következő pályát, meg mi jöhet még. Az ember egyéni nem forog egy játék körül egész nap. (De)hogyan! Teszem azt, melba ment azonnal hízol, hogy a RE Outbreakben hogyan vezet 1-t az árammal teli kábel alá, majd amikor felélek, részméless, hogy T ott áll mel- letted és vérszomjas pófalva a jegyedet/bárádet kelt. Ez az igazi para, mit nekünk virtuality! Zs.) Leülök a Sonic 2 elé 45 perc alatt le tudom és gondolatmenetesen felol- dolo. (Te, ha ilyen gyors menetekre vágysz, ve- gyél inkább NDS-t vagy PSP-t. Martin) Meg per- sze az emlékek azok, amik miatt újra élvezsem őket. A password képernyőnek is megvan a maga kis hangulata. No megyek is MD-n Jungli Strike-onn! J Csak jatszsok egy jó, ennyi. Tóntúllé

Most, hogy a küszöbön áll a „nextgen-korszak” bevalom, egy pillanatra én is elgondolkodom egy X360 beszerzés- én. Bőve nem vagyok benne biztos, hogy valóban szükse- gem van rá. A mai játékok látványosak ugyan, de sokszor fájdalmasan gyors, rövidiek, és egy kapotfára készűlen. Ilyenkor a grafika valamelyest tudja pótolni a játékelményt, de leginkább a placebo-effektus érvényes rája. A régi játé-kok sokszor hangulatosabbak, nagyobb élményt nyújta- nak, és a gyermekkor szíve emlékeit is felidézhetik. Mégis van egy paradoxon: mivel idősebbben szenvedek, szíve- sebben ülök le egy retro-játék mellé, az a hamis kényszer- szerkezet gerjeszt bennem, hogy erre nem fog annyí időm elmenni, azaz szemben, hogy egy új, hiperlátvány- os, és elsőre bonyolultabb tünő (sok gombkombináció) tartalmazó irányítás, sertezőgós menürendszer játékok kezdnek nekem. (Időnként bennem is ott a félsz: pontosan a bonyolultabb tünő gombkombizás miatt érzem magam pilló- latlanok, aztán ha veszem a bátorságot, a CGC is teljesí- ti azokat által elsaajditható... bár tény, hogy vallatás helyett nem egyszer sikerül a nyakát elvágni szerencsétlen- nek... sajnáldom, na! Zs.) De pár óra játék után megfordul a dolog: a mai játékok egy része, miután eligazodsz benne, nem több 5-10 órára szorokozásnál, míg egy elsőre pu- rítan grafikuji, egyszerűnek tűnő csak lekötöthet több héten át, és mellesleg élvezetesebb, tartalmasabb is. Konklúzió: nem merek „jó” játékokat játszani, mivel félek, hogy sok időmet emésztene föl, ezért retórozok, amint keményen raj- tamaradok, és ez még inkább más tevékenységek rovására megy. J Nemrég szerettem meg az DS Lite-ot, egy a régi jó barát, az NDS, MIT és N64 cuccok mindig velem le- nyomnak, akárhová is megyek. Nekem ez jelent az igazi jó- tékelményt, akárhol, akárkik. J Kessel (Valószínű- sen az rajtamardozást hívják úgy, hogy rabul ejt a játék természeténél bja. Szerencsés ember vagy, hogy magadénak vehatted ezt a csodá-

latos érzést. A mindent első nap letöltő, majd másnap félredobó varezrepmeg ennyivel min- denképpen szegényebbek. Martin)

Mérlegeljek csak egy picit. Szerény véleményem szerint a csapnivaló grafika nem tud destruktívan egyéi egy min- den ízében paráz, megindító történetre. (Lsd. feljebb... Zs.) Miért is tenné? Azonban egy remek külsőnlen rendelkező játék m a bábókatól ér zéró határon sürol, gyermekded sztorival? Megmondjam az igazán frankót? Egy labakait sem! Hogy a rosszabb ne porolnám le a régi klasszikusok- at, a Final Fantasy VII-VIII-at, a Metal Gear Solid zenia- lis első epizódját, vagy messzebb is mehetnek: vissza 16- bites korszakba, igen, oda az FF VI-hoz is akár, amikor a történetek minden egyes aprózéradulésa már-már testi kü- netekkel reagáltak. Portálókkel első, régi nagyosztok fantáziá, higgyletek nekem, jól esik nekik, és ami talán még fontosabb: nektek is! Egy-két szép textúra sosem lesz képes kompenzálni, a zenidals, hálvidú sikerkomziat megsze- gyenítő háttértörténetet. domebaci 2.0 (Ez „hálvud” konkrét gondja... asszem! talán ezért cseszik el az összes játékelgondozást. Zs.) (Hálvud gondja nem az, hogy dilettánsok a munkásai, hanem az, hogy ramfolt, impotens, beteges agyú, pénz- és hataloméhes vén bohókak kezében van az ipar. Ennyi, nem több. Előre fiatalság! Martin)

Rövid leszek és velős. A mottó elavosván nekem kapós- ból egy kuluszfilm egy jelene utóbbat. A nagyanyám szokja mondani, minnek egy szép tál, ami nem annyira sincs... ő j... azt elb...mm... mire a szép tál, ha semmi sincs rajta? Akkari (Most esik le kedves fórumas pártis: te nemcs egyszerűséggel szívatva engem. Zs.) (Kollegai- na, élet nem egy habos torta. Csapásokat adunk, csapásokat kapunk. Martin)

Nálam is felütötte az a jelenség a fejt, hogy sokszor ve- zek első régi játékokat ahelyett, hogy az újjakat tördőnek. Most lehetne persze jönni azért, hogy a mai játékokból ki- veszett a kraft, nem igazolom, csak a látványra mennek, blablabla... de ez nem a teljes igazság. Figyeljétek meg, a mostani 10-14 éves generáció mindegy ugyanolyan van- zelt az életre a mai stílustok, mint mi a régietek anno. (Ez egy kedves 11 éves kislábortam: teljesen kina a Dinasty Warriors és a Ninja Gaiden végett. Rossz bizonyítványért érte meg? Eludogtok az X kábelét előle... azért ez ke- meny... legalább tétele volna el magát a gépet is, ne szer- vedjen a látványtól! Zs.) (Lm... érted 18:) De akkor mi le- het a probléma? (Nyomják a 11 évesek, de nem mindegy, hogy milyen az alapanyag. Egy C64- es Zak McCracken szintű kihívástól asszem! hamar a kardjukba dőlőnek a 4-5 órás „khi- vásokhoz” szokott fiatal emberek. Martin) Szerintem az első, 1. már nem okoz újdonságot annyira a játé- kait mint anno, és azért csak valami nagyon nagy újdon- sággal lehet felkeltetni (és fenntartani) igazán az ér- deklődésünket, 2. nagyon erős érzés a nostalgia már az én generációmban is. (Te MAGAD vagy a felhívó generá- ció konyárgái! Havá akarsz nostalgiazni? Elterajzi könyved már jön? Zs.) A harmadik pedig az, hogy tény- leg... a mai játékokból valahogy kivesszett az érzés, a JÁ- TÉK, mert a tisztelt fejlesztők között elterjedt a „ki tud többet felébrélni a gombba”. De ez tényleg csak az EGYIK tényező, nem AZ egyetlen univerzális ok. Amúgy meg érdekes kérdés a SoC, meg a Metal Gearok korszak, mert mostansóban a konzolok között több innovatív játé- kum, mint pl. PC-n. A már áttért emberek ellenére én is most a Nintendoán várom, hátha lesz a Wii csodamasina teljesen új érzést és élményeket fog hozni a játékok világába és le- pészeltíti a poshadat állozivat. Vvd (Az biztos, hogy a „hecc” lesz, de inkább maradjok a TV előtti lépdesdél- telettelhív... öreg vagyok én má’ ehhez! Zs.) (Öreg le- opárdot alunni! hagyjátok! Martin)

Szerintem a retro-hullám van a dologban, de nemcsak itt, az egész galaxisban! (Ezt kezegé hánnt veszi, kérdem tiszteltesse! Zs.) (Honnan-honnan. Megkérdezte Galaxis Ukhalauzt, amit stopposoknak írtak. Tudod, mára már közkevéltébb olvasmány, mint az Enciklopédia Galaktika... Martin) En szeme- ly szerint azért venném elő (ha nem omlott volna rájuk a szekrény tartalma, RIP NES) régi konzoljaimat, hogy új- radjám kiép- és korom elmentési, ergo időgazdáltsi meg- lehetésén (pl hasznosítokab, amellelt hogy sok má látvány- játéknál szorokoztatásból tud lenni egy kis pixelmozgás irá- nyítás, sokadkori végigjátszása is. (Amennyire nem akartad, annyira értesz egyet az előttd szökökkel... Zs.)

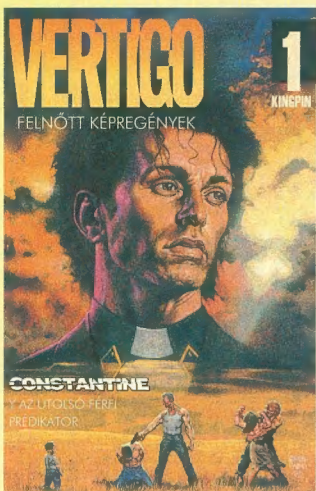
(Lézsom, és az ember itt csendben feltalálta az IDGÉPÉTI Martin) Azért milyen érdekes lesz majd 20-30 vagy több év múlva hallgatni, ahogy hatalmas nostalgiaóval gondol vissza az egész világ a régi jó PS3- ra, izgató sokszárra, esetleg a Phantomra, és a fiatal gyermekek élménybeszámolói arról, ahogy a Duke Nu- kem Forever egy közelbebel megjelenése végigkísérte éle- tüket... csodás lesz. raoul duke (Pazar lesz: kényes szemekkel emlegetjük majd a páskókat! meg a péspéit, miközben unokánk vigan eligazodnak az X1080 felvétel- sük kontrollérén, rajtuk rohogva, miként tetszik az mi most ásatványok... Zs.) (En annak is örülök majd, ha valaki egész egyszerűen kiüriti az ágytála- mat. Martin)

Óráig elgondolkodtam ezen, hogy talán miért is veszem elő a régi konzolomat, amikor el vagyok látva jobbnál jobb next-gen játékkal. (Zs! X360-as a lalkem? Zs.) Talán azért, mert a mai úbráldogozott életűség és mely játékelmenet már néha fáradszatos is tudnak lenni. De nem zavar, kinnatondan élvezem. De talán én veszem túl komolyan az annyira bele tudom élni magamat egy vir- tuális karakter bőrébe, hogy sokszor kedvem is volna egész valóni vele (Rám a Loco Roco van ilyen hatással, ja- naaaa! Zs.) (Tudtam, hogy ismerős vagy vala- honnan, kisgömböc! Martin), és az egy idő után már nem az eredeti. Régebbi játékokkal szívesen eljöt- szom bármikor, mert akkor végig én állok a dolgok ma- gosátán és én teszem a játékelmeneteket, nem pedig a játé- kait manipulálunk és meg a megoldásainkat. (Mindig is az a játék tétele játszatható a játékokat. Zs.) (Ja, a nyúl meg a puskát vitte. Martin) Szerintem a mai játékok annyira intenzíven képesek leterelni az embert, hogy már sokszor nem tudja megküzni azt a láthatatlan hatá- ronalat ember és játék között - egybevalva a két fél, ami azt mondom hogy rossz dolog, mert aki képes azt egészítségessen feldolgozni, akkor annak ez kikapcsolódás lesz önként. (Na ez már túl, asztrális! nekem... Zs.) Egy szó mint száz, nagyon jó játszani a régi konzollal, mert az akkori nemcs egyszerűséggel kidolgozott játékelmenet- ben és grafikaiban csak a játszathatósság és ügyesség volt a hangsúly (s csak a pazar grafika és csak a megin- dító sztori - csak az egyedi és leledhetetlen hangulat. Zs.), jobbnál jobb ötletekkel. De ma már egy kulusz grafika- lal és úresztjes játékelmenettel előlő produkumot is el lehet adni. Ha a játékipár ilyen felfogással indult volna el pár évtizede, akkor hamar kihalt volna. 1tmoleo0 (A pénzCINIASHOSH mindig is több gögyi és lendület kel- llett, mint annak MEGTARTIASHOSH. Egyébirtán készíten- te a gratulációt, de legközelebb íszzel! már meg azzal Zollikam, hogy érthető mondatokat közöl egymás után, mert ez most ebben a fáradtam much more edited by Zsi- na. Thx. Zs.) (Gondolkodzatok már azon, mi lesz akkor, ha ez a mostani „rohadt neveletlen fi- atalság” beégreszik, lép egyé a generációs létrán, és egyszer csak a térszadalom nyakába szakad az a sok beteg ember, akik a videojá- tékok világában élnek mindennapjaikat? Mi lesz azokkal a srácokkal, akik most iskola és / vagy munka után a mátrixba menekülnek? Azokkal, akik nem Zsoltek, Tamások vagy Kriszták többé, hanem kilier20-ak, silversu- ferek, vagy henterbabe-ek? Azokkal, akik képtelenek kommunikálni, nincsenek barátai- k, nem ismerik az erdők illatát, és a párkap- csolataik a lelőthét...jpg képekre redukáló- nak? Nagy gondban leszünk! Martin)

Bár ilyen nehezen indultak be a kerekék, az kell mond- jam, megint telmeltetek rendesen, feladat elvégze- mindken nyugodt lélekkel mehet a dolgára! Egész egyszerűen hihetetlen, hogy vannak még témák, amelyekben aszcardok nélkül egy sem tudunk érteni és nyugvatal dicsérni a másikat... mi sem leszünk már fiata- lakkba...

Javaslom, hogy készíjtelek a következő hónapra, mert az meg fog mozogni benneteket, a nyakamat rá Rejtett ké- pességék és tehetségék fognak felszínre bukkanni itt, a Csevegő hasábján... ennyit erről, a részletek hamarosan! Zsina

A Csevegő Művek felvételt hirdet. Ha gyá- runkban, alkarsz dolgozni, látogasd rendszeren a www.576konzol.hu fórumot, ahol az „576 Konzol” résznél minden hónapban megtalálsz az aktuális témánkat. Aztán ha gondold, szólj hozzá.



erő lerodrozó a földről az össze férfi, egy kivétellel. A cucc alapja kísértetiesen emlékeztet a lengyel filmgyártás egyik ellelített gyönyörűségére, a szintén hasonló helyzetből startoló Szesszmisszióra, ami egy olyan alternatív jóvátérítést tart a néző elé, ahol a kivétel nélkül dögös cagyokból álló focipapát mecs után nyilván mest cserél (a világot mellet tudat), ha valaki nem vágná. Emléimről meg kiderül, hogy igazából nő volt. De visszatér az Y-hoz, ott tartottunk, hogy a Föld lakosságának a fele alulról szorog az ibolyát, ami nem szép, viszont 92%-a csökken az erőszakos bűnözők száma, amiért viszont már nyugodtan felvehetjük, akor. Ezen a rajpant kelleni feltüntetni talán magát Yarrick Brown, aki végre elméleti aspektusú kereklet, kereklet jai nélkül létezik kapcsolat azokkal a potom pár millárd nővel, aki csak aot vár, hogy valaki jól meg... de nem is ez a képregény fő témája, hanem hogy egyáltalán milyen lehet egy elfennizett világban élni és egyáltalán érdemes-e meg ilyenek.

A trió befejező eleme meg az eddigiekénél is pikánsabb, Garth Ennis Predikátor címre hallgató dolgozata erősen kikézi a vallásosság témakörét, lévén a főhőse egy Jesse Custer névre hallgató pap, aki megelégtelven, hogy a legnagyobb bűnökért is automatikusan jár a megbocsátás néhány üdvözletje elnyomása után, a helyi (minden bizonnyal szent) kocsmában hangot is ad abbéli kétértelműségének, azaz pontatlanságban mindenkinek a fejére olvas a bűnét, majd mánap sző szentit kirakóba formában ledobozolja az egész templomra. A farsang esemény nem annyira az előzőtől egyez, mint inkább egy Genesis nevű lények közötti, aki teljesjoggal foglalkozik minden megsejtáló Jesse testtel, amitt az képes bármire rávesztésükre az akaratát. Valahogy belóg a képe a volt barátja, meg valami vámpír is, ami valójuk be elég hülyén hangzik és hát az is, de a jobb fajtából. Prúd / milyen vallások / kevésbé rugalmas olvasók ne is kezdjenek bele a Predikátor tüzetebe tanulmányozásba, mert a képközpont olyan erős dötásban tartalmazza a fekete humort, ami már szinte határos a bűnösöggel... ami tudvalegőleg egyenlő a farsangos magos humorfaktorkal.

Egyre lenne a móka mára, Miké hatalmas karokkal a szemé alatt aludni tér, október végétől lehet keresztet a cunni a jobb környéksorlatokban és természetesen az 576 shokokban. Csókutya.

FILM / DVD

Jórávaló feleség / The Good Girl/

Műfaj: dráma

Rendező: Miguel Arteta

Szereplők: Jennifer Aniston, Jake Gyllenhaal, John C. Reilly, Zoëy Deschanel

Értékelés: 4,5/5

Extrák: előzetesek, bakik, kimaradt jelenetek, alternatív befejezés

Nemrég olvastam valahol egy igen bájos tényt, aminek, ami valahogy ékezőppen szólt: az igazán jó dolgok mindig váratlan helyről jönnek. A forrást persze már nem tudom felidézni, de nem is ez a lényeg, mert a gondolat mindenképpen igaz. Vegyük például Jennifer Anistont, aki ugye külsője egy szép, aranyos, közepesen tehetségtelen színésznő, aki okavó-akaratlanul beleerogad az egyik legsekresebb sitcom dögöscajgának bőrébe. Nincs is ezzel semmi baj, amió Jenny szerepe nagyjából arra korlátozódik, hogy speciális élet legyen Jim Carrey mögött, amikor azonban a körömrésztől mélyebb témába vágva megpróbálja beadni, hogy ő is csak ugyanolyan győztes ember mint ő, és neadjisten rendszeresen csúsz a férjé, már csúszik a kép, a hitességgel együtt. Ez persze nem feltétlenül a szoban forgó hely híré, hiszen a színésznő, a világotól és magától kezdve egy pillanattal sem engedni, hogy elfelejtse, hogy a közönséges emberi lény létezik a gyönyörűságon, hanem a playkölcsök örökös szívtörő.

A Dövisközlet merőben értelmelen, de jól hangzó rejtélyénny edzőtől olvasók mind bizonnyal kizsárták, hogy itt most egy „DE” kávévezeték és tényleg, mert 1, azaz egy darab filmben sikerült az ügyesen felidézett JA imázst a kisvárosi neurotikus Justine-ére cserélni, aminek ugyan szintén J-vet kezdés a neve, ellenben létezőtlenül rabolt a helyi angyalban, naphosszat szimulálva a még nál is nagyobb lézertekartól megvert veivét, egy jobb életért áldozva. A jobb élet aztán idővel már a szintén ugyanott vergődő Halennel képződött ki, aki nemcsak, hogy van-zób, mint a sztereotipusn kövér és bűnkő férfi, de tökéletesen meg is érti, mi jótudózik le a lányban. Ez kezdettől veszi egy veszélyes viszony, aminek véletlenül szempontra lesz a férfi legjobb barátja és végül J az ott ellkeseredett a fordulószobában, kezében egy speciál tehetséges testtel...

Az ereklés masszívan ismeretlen függetlenségben Miguel Arteta azt a finomán szőve is nem túl eredeti szöveget képes elrejtetni és szereplői köré egy olyan hőttérrel varázsolni, ami feltárázáig ugyan meg lehetett volna érik tölténi, mégis ismerős, hiszen nagyon találkoztunk hasonló témákkal / helyzetekkel a legközvetlenebb szupermarketben. Ez a hínárpontján valószínű kényeztet a film legnagyobb aduászta, a folyamatosan lefolyt érzelmiellékké feszülő főszereplő páros mellett. Jake Gyllenhaal rutinból hozza a csábító outsider figuráját, Jennifer Aniston pedig maga a megtestesült kizsártó, akinek minden pillanatában benne van, hogy az az élet szét és hát valószínűleg később sem lesz jobb. A Jórávaló feleség az élethez hasonlóan nem szolgál egyértelmű erkölcsi tanulsággal, csupán arra buzdít, hogy az efféle helyzetekből akkor is meg kell próbálni a kiutást, ha tudjuk, csúfos bukás lesz a vége... Well done Miss Aniston, jöh a Mindenő 2!

ZENE

BT - This Binary Universe
/DTS Entertainment/

Mielőtt meg fejest ugranánk BT binárius univerzumába, egy pár mondat erejéig szeretnék kitérni hónap szennázódásra, melyek főszereplője ismét csak Paris Hilton életrajza, igaz most a közönség kívülről. Történet ugyan, hogy gyönyörű elemek, konkrétan a hívatásos bootleggerek: Danger Mouse és a graffitiművész Banksy több angol lemezből kicserélték a kilógótt slágerpopot tartalmazó Paris (igen ez a lemez címe!) eredeti verzióját, a CD 40 perces ambient remixére és jaja, a művésznő szexi képei is csúnyán átalakították, sokak véleménye szerint először (lásd: kutyaférfi Perisz képi). Ahogy azt sejteti lehetett pár órán belül kiért a hízi, de furcsa módon a „bescapari” verók nemhogy nem akarták visszacserelni a CD-t, de több lemezből is sűrűs utónéreldest követelték a hopton maradt vásárokat... Persze ilyen opció nem lévén, végül ellkeseredettségükben később jól letöltötték az egész cuccot a netről azért megismételt a szintén Danger Mouse nevéhez köthető Jay-Z / Beats bootleg sikerét és szerény véleményem szerint tegyék így is, mert az anyag tényleg ütős és nem utolsósorban vicces.

Vargabotó vesze, félközünk járt a témára. Szóval BT, azaz Brian Tronseau karrierjét '97-ben rúgta be a Flamingo Juice c. mészeltetett nyilas zongorás house szerzemény, amit sokan szerettek, mások szimpátnak leszfőztek, de tény a dal ott is akkor ült. A kamiergépés ígyjében Blágen ezután egy kis dombra lecsúszott és elkezdte onnant az egyetemenes magos minőségű elektronikus műzikut, ezen kívül remixelt Tori Amos-t, valamint összerendezte az „N Sync nevű ugrolós fűcupacot egyetlen hallgatható dalat (Pop) és most hónapban, sunyigó üzemmódban kapcsolt...



JENNIFER ANISTON
JAKE GYLLENHAAL
JOHN C. REILLY



TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

06 70 365 0385

hétfő-péntek: 9.00 - 16.30

PS2

Ace Combat 5: The Unsung Belkan Cars (Verdák)	13999	kapható!
Dragon Ballz Tenkaichi 2	12999	október
FIFA 07 II Magyar felirat és hang II	14599	kapható!
FIFA Street 2	14599	kapható!
Flow Urban Dance + Táncszőnyeg	9999	kapható!
Formula One 2006	13999	kapható!
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	9999	kapható!
Hitman Blood Money	16999	kapható!
Lego Star Wars II. Original Trilogy	12999	kapható!
Madden 07	14599	kapható!
Nascar 07	14599	október
NBA 07	14599	október
Need For Speed Carbon	14599	nov. eleje
NHL 07	14599	kapható!
Pirates of The Caribbean 2.	11999	kapható!
Pro Evolution Soccer 6	október	kapható!
Reservoir Dogs	11999	kapható!
Sims 2 Pets	október	kapható!
The Godfather - Gyűjtői v.-fémdoboz	15989	korl. pld.
Tiger Woods 07	14599	kapható!
Tomb Raider Legends	15999	kapható!
Tourist Trophy The Real Riding Sim.	15999	kapható!

PSP

Burnout Legends Platinum	6299	kapható!
Cars (Verdák)	14999	kapható!
Championship Manager 2006	13999	kapható!
Daxter	13499	kapható!
Def Jam: Fight For New York	11699	kapható!
FIFA 07	11699	szept. vége
FIFA Street 2	11699	kapható!
Fight Night Round 3	11699	kapható!
Formula One 2006	13999	kapható!
Gangs of London	13999	kapható!
Godfather	11699	kapható!
GTA : Liberty City Stories	15998	kapható!
Harry Potter and the Goblet of Fire	7999	akció
Key Of Heaven	13499	kapható!
LocoRoco	13999	kapható!
Lord of the Ring : Tactics	7999	kapható!
Medieval Platinum	7499	kapható!
Metal Gear Acid 2.	13999	kapható!
Miami Vice	11999	kapható!
Midnight Club 3	10999	kapható!
Midway Arcade Treasure	7199	kapható!
Need For Speed Most Wanted	11699	kapható!
Need For Speed U. Rivals Platinum	6299	kapható!
NHL 07	11699	szept. vége
Sims 2	11699	kapható!
Sims 2 Pets	11699	okt. vége
Socom Firearm Bravo	13499	kapható!
Splinter Cell : Essential	13999	kapható!
Spongebob Yellow Avenger	13999	kapható!
Syphon Filter Dark Mirror	13999	kapható!
Tekken Dark Resurrection	13999	kapható!

PS2 Platinum és Akció

Battlefield 2 Modern Combat	6299	kapható!
Brothers in Arms Road to Hill 30 Plat.	6666	kapható!
Crash Nitro Kart Platinum	6999	kapható!
F1 2005	5999	kapható!
FIFA Street Platinum	6299	kapható!
From Russia With Love	6299	kapható!
Gran Theft Auto III. Platinum	5999	kapható!
Gran Theft Auto Vice City Platinum	5999	kapható!
Gran Turismo 4 Platinum	5999	kapható!
Grand Theft Auto San Andreas Plat.	8999	kapható!
Jak 3	5999	kapható!
Jak X	5999	kapható!
Killzone Platinum	5999	kapható!
Medal of Honor European Assault Plat.	6299	kapható!
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	6999	kapható!
Monster Hunter	5999	kapható!
Moto GP 4	5999	kapható!
Need for Speed Underground 2 Plat.	6299	kapható!
Prince of Persia 2 Platinum	6666	kapható!
Resident Evil 4	5999	kapható!
Resident Evil Outbreak File 2	3999	kapható!
Sims 2	6299	kapható!
Viewtiful Joe	3999	kapható!
Viewtiful Joe 2	3999	kapható!
Without Warning	3999	kapható!

Double Screen/GameboyAdvance

Animal Crossing /DS	12998	kapható!
Brain Training /DS	9999	kapható!
FIFA 07 /DS és GBA	11699	kapható!
Final Fantasy IV /GBA	11999	kapható!
Juka and the Monophonic Menace/GBA	7999	kapható!
Mario Kart /DS	12998	kapható!
Metroid Prime Hunters	12998	kapható!
Nintendogs! 3 különböző játék! /DS	12998	kapható!
Over The Hedge/GBA	12998	kapható!
Pokémon Emerald Version ÚJ! /GBA	13999	kapható!
Prince of Persia+Tomb Raider /GBA	9998	akció!
Resident Evil Deadly Silence /DS	11999	kapható!
Sims 2 /DS és GBA	11699	kapható!
Super Mario Bros !	12999	kapható!
Trauma Center Under the Knife /DS	12998	kapható!
Nintendo DS LITE készülék - fehér és fekete színben	39999	kapható!

XBOX 360

Battlefield Modern Combat	15899	kapható!
Call Of Duty 2	16999	kapható!
Dead Rising	16899	kapható!
FIFA 07	16899	szept. vége
Lego Star Wars II	16999	kapható!
LOTR: Battle for Middle Earth II.	16899	kapható!
Madden 07	16899	kapható!
Moto GP 4	16999	kapható!
NBA Live 07	16899	okt. eleje
Need For Speed Most Wanted	15899	kapható!
NHL 07	16899	kapható!
Prey	16999	kapható!
The Elder Scrolls IV: Oblivion	16999	kapható!
The Godfather	16899	kapható!
Tiger Woods PGA Tour 07	16899	kapható!
Tomb Raider: Legend	16999	kapható!
X-men III. The Official Game	18999	kapható!

Nintendo DS + GBA

Advance Wars Dual Strike	11990	kapható!
Donkey kong 3/GBA	12990	kapható!
FIFA 06	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire	11990	kapható!
Harry Potter and GOF /GBA	11990	kapható!
Mario Kart DS	11990	kapható!
Marvel Nemesis: Rise of the...	11990	kapható!
Need For Speed: Most W. /GBA is	11990	kapható!
Nintendogs! 3 különböző játék!	11990	kapható!
Pokémon Dash	8490	akció!
Pokémon Emerald Version új! /GBA	13990	kapható!
Ridge Racer	10990	kapható!
Samurai Jack /GBA	9990	kapható!
The Sims 2	11990	kapható!
Tiger Woods	11990	kapható!
Urbz	11990	kapható!
Wario Ware Touched	8490	akció!
Yoshis Touch'n Go	11990	kapható!

GBA Micro Gép + Samurai Jack 29999 akció!

576

kByte

Teljes választékunkat és előrendelési
akcióinkat keresd webáruházunkban!
www.576.hu

